ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 17 FEBRUARI 1989 PRIS 30 KR

IVANHOE ÄVENTYR

STJÄRNORNAS KRIG

I STORMENS ÖGA

EN REGEL & ÄVENTYRSMODUL I

EREB ALTOR

Drakar och Demoner®

IVANHOE



ANSVARIG UTGIVARE

Fredrik Malmberg

REDAKTION

Chefredaktör: Olle Sahlin
Redaktörer: Anders Blixt, Henrik Strandberg

ATELJÉ

Art director: Stefan Thulin
Original: Stefan Thulin, Tony Darwiche
Illustrationer: Tony Darwiche, Danne Kolhanski
Omslag: Frank Frazetta

ADMINISTRATION

Produktion: Nils Gulliksson,
Prenumerationer: Olle Sahlin
Ekonomi: Stefan Sjödin, Monika Thor, Maria Klemetz
Försäljning: Stefan Lampinen, (Hejdå) Catarina Boijort, David Wallén
Distribution: Malin Gustafsson, Jan Sandorf, Urban Lindberg, Hans Nilsson
Marknad: Klas Berndal

Sinkadus
Target Games AB
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna på A4 ark. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskripten önskas i retur måste ett frankerat och adresserat svarskuvert bifogas.

Alla bidrag blir Target Games AB:s egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras inte.

PRENUMERATIONER

Prenumerationspris för 6 nummer: Sverige 145:-; övriga Norden 165:-; utom Norden 185:-. Betala till postgiro *3 46 63—5 Target Games AB*. Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet.

Inbetalningar som är oss tillhanda efter 20 mars 1989 medför att prenumerationen börjar med nr 19.

LEDAREN

Det är snart sex år sedan jag satt och knåpade på den första ledaren till Sinkadus, och sedan dess har det blivit en ständigt förbättrad tidning som har rullat ur pressarna. Det är dock inte så mycket min förtjänst, utan ett resultat av många arbetstimmar i redaktionen och ateljén av duktiga medarbetare, och främst Olle Sahlins högt uppsatta mål.

Först gällde att få fram en någorlunda tjock tidning. Det tog fyra nummer, närmare ett års slit. Sedan att få ordning på utgivningstakten — att ge ut sex nummer per år har vi bara lyckats med under ett år (förra!).

Numera sköter han redaktionsskapet med ena handen medan den andra mest är upptagen med att jaga ur mig en textsnutt varannan månad. Därför blir det här den sista ledaren jag skriver, och jag överlämnar utrymmet med varm hand till Olle. Lycka till!

FREDRIK

HEMMAFRONTEN

NYTT POSTGIRO-NUMMER...

Från och med årsskiftet har vi ett nytt postgironummer för Sinkadus-prenumerationerna. Du hittar det nya numret i rutan på sidan 3 och på det inbetalningskort som följer med tidningen. Det gamla pg-kontot kommer att finnas kvar under överskådlig tid, så ni som har betalat in på det numret under den senaste tiden har inte förlorat era pengar i något svart hål — alla inbetalningar på det gamla kontot kommer fram till oss ändå.

OCH NY ADRESS...

Äventyrsspel har delvis fått en ny organisation. Det påverkar inte er rollspelare särskilt mycket, annat än att ni får adressera era brev hit lite annorlunda. I fortsättningen måste *Target Games* finnas på all korrespondens, annars kanske posten inte hittar fram.

• Allt som rör **försäljningen** av spelprodukter skall adresseras till *Target Games + postadressen.*

• **Brevfrågor** om Äventyrsspels produkter skall skickas till *Target Games, Äventyrsspel + postadressen.*

• **Alla brev till Sinkadus** skall skickas till *Target Games, Sinkadus + postadressen.*

Postadressen är i samtliga fall *Åsögatan 115, 116 24 Stockholm.*

NÄR BÖRJAR DIN PRENUMERATION?

"Varför har jag inte fått senaste numret? Jag betalade ju för flera veckor sedan!"

När vi började med prenumerationer på Sinkadus, stod hela gänget på Äventyrsspel och packade tidningar i kuvert när det var dags för utskick, men sedan nästan ett år tillbaka låter vi vårt tryckeri ta hand om den saken. För att de skall hinna med måste de ha adressetiketterna ganska tidigt från oss, vilket betyder att vi måste ha ett ändå tidigare "stoppdatum" vad gäller inbetalningarna. Vilket detta datum är finns uppgift om i varje nr av tidningen, och du hittar det sist i rutan på sidan 3.

Tidigare har vi haft den sista i månaden innan tidningen kommer ut som stoppdatum, men vi kommer från och med det här numret att ändra det till den 20. Alltså, vare sig du börjar en ny prenumeration eller förnyar en gammal, gäller — för att du inte skall missa något nummer — att du har betalat in din avgift så att vi har den senast den 20 månaden innan tidningen kommer ut. För nr 18, som kommer i april, behöver vi därför ha avgiften senast den 20 mars.

— Olle Sahlin

KLUBBAR OCH KLUBB-TIDNINGAR

Hur startar man en rollspelsklubb? *Varför* skall man starta en? Vad har man för nytta av det? *Måste* man ge ut en klubbtidning? Hur gör man en klubbtidning, om man nu *vill* göra en? Och så vidare...

Om den klubb du är med i har ställts inför de här frågorna, eller om du har funderat över dem utan att vara medlem i någon klubb men skulle vilja starta en, tror jag att det kunde vara intressant att få några svar på det.

Här kommer du och din klubb in — jag vill att ni tar er en funderare över nedanstående frågor och sedan skickar svaren till mig. Jag skall sedan försöka sammanställa de svar jag får till en artikel över ämnet. Och vare sig ni kallar er en klubb, en förening, ett förbund eller någonting annat, så uppskattar jag om ni svarar.

• När startades föreningen?

• Varför startade ni den?

• Hur gick ni till väga?

• Vilka fördelar/nackdelar har ni upptäckt med en förening?

• Får ni några kommunala eller andra bidrag?

• Hur har ni löst problemet med lokaler?

• Har ni fått några föreningsrabatter?

• Äger föreningen några spel, eller är det medlemmarnas privata?

• Har föreningen någon gång annonserat i Klubbspalten? (Resultat?)

• Har ni någon klubbtidning? (Säljs den även utanför föreningen? Hur trycker ni den? Är det någon mer än den stackars redaktören som skriver i tidningen?)

Skriv så utförligt som ni kan om varje fråga. Om någon form av ersättning kan komma i fråga (i form av spel eller moduler) är något som jag dock inte kan bedöma just nu.

— Olle Sahlin

DIVERSE OM EN DEL

Några andra spörsmål som behöver omnämnas i all hast är enkäten i nr 16, diverse tävlingar, med mera.

ENKÄTEN I NR 16

"Hur skall jag kunna skicka in enkäten före den 1 januari, när jag fick tidningen den 29 december? Är det inte meningen att jag skall hinna spela äventyret först? Till exempel!"

Ungefär så stod det på flera av enkätkorten, och man kan ju börja undra. Det var dock inte alls så underligt egentligen — det råkade bli fel datum på kortet, bara... Det skulle nämligen ha varit 1 *februari.* Då vi ännu inte har hunnit databehandla enkäten i nr 16 (arbetet med de föregående har just kommit igång, tack vare "efterlysningen" i förra numret), är det inte försent att skicka in era enkäter. Vi förlänger alltså inskicksdatum för enkäten till 15 mars. Detta gäller även för utlottningen.

I nr 18 återkommer Vox populi till Hemmafronten.

SLP-TÄVLINGEN

I nästa nr kommer vi att presentera de första fyra personligheterna, sedan kommer fyra nya i vart och ett av de återstående numren i år. Samtliga vinnare kommer dock att avslöjas i nr 18. Tiden mellan deadline för tävlingen och när jag sitter och knackar ner det här har varit alldeles för kort för att jag skall ha hunnit gå igenom alla bidragen. Vad som kan uppenbaras redan nu är att Träsk-Bim tycks ha varit en av de populäraste figurerna.

TRIVIA TÄVLINGEN

Deadline för Triviatävlingen har ännu inte gått ut (det här skrivs i mitten av januari), så vi har inga vinnare än. Jag kan dock meddela att det allra först inkomna svaret var *helt* fel. Fast ganska roligt... Ni hittar det i Brevspalten.

Resultatet på tävlingen kommer i alla fall i nr 18, och det leder in på nästa fråga: Det är många som har efterlyst tävlingar, men inte sagt något om vilken sort de vill ha.

Exakt, jag vill att ni preciserar er något. Vilken sorts tävlingar vill ni ha? Vi är öppna för alla förslag (utom de som skulle ruinera oss helt, förstås!).

Skriv till Sinkadus och låt oss få veta vad du tycker!

BLAND TOMTAR OCH TROLL

Jaha, så var vi där igen! Ännu en lustifikation från redaktionen som totalt missförstods.

Vi ber att få skicka en officiell ursäkt till personalen på de olika Tradition-butikerna, inklusive andra butiker som också drabbades, för att vi fick så många att höra av sig till er med förfrågningar om äventyret Bland Tomtar och Troll.

Det var ett skämt. Sinter Klaas är holländska för Jultomten. Så var det sagt.

Till det mer positiva är att vi har fått ett erbjudande av Björn Hellqvist i Skövde att konstruera ett brädspel på temat, för att kunna publiceras i nästa julnummer. Vi får se.

— Olle Sahlin (å Sinter Klaas vägnar)

PUBLICERAT SEDAN FÖRRA NUMRET

Romanerna *Willow* och *Det svarta citadellet.* Samtidigt med det här numret kommer *Galactica.*

PÅGÅENDE PROJEKT

EREB ALTOR-BOXEN

Innehållet börjar formera sig, allt eftersom våra frilansande världsbyggare kommer in med sina snickerier. Bidragen från er spelare har också börjat flöda in i en allt stridare ström. Men nog med metaforer för den här gången! Ereb Altor-boxen ser ut att bli något i en helt ny klass. Henrik låter undslippa sig förnöjsamma hummanden emellanåt, samtidigt som han försöker se hemlighetsfull ut.

Han låter dock meddela att bidrag fortfarande är välkomna — se detaljer i förra numret. Om du vill ha ditt bidrag i retur måste du skicka med ett frankerat och adresserat kuvert.

— Olle Sahlin

MUTANT I RYMDEN/AD ASTRA

Jag har fått en mängd frågor om denna produkt och tycker därför att tiden är lämplig för ett klargörande. Modulen existerar än så länge bara som ett utkast, en översikt över solsystemet under perioden 1957-2120. Så lär den förbli ett bra tag till, eftersom den inte är planerad att publiceras under 1989. Huruvida den kommer att vara ett självständigt spel eller en expansionsmodul till Mutant eller Mutant 2 har vi ännu inte avgjort. Inget lär beslutas förrän tidigast hösten 1989. Men detta är en modul som det kliar i fingarna på mig att få göra.

— Anders Blixt

BLAND RUINERNA

Denna expansionsmodul till Mutant och Mutant 2 är planerad att komma ut till jul 1989. Den handlar om 2120-talets Skandinavien, en era strax efter civilisationens fall. De förbjudna zonerna är stora och ingenstans härskar lag och ordning. Befolkningen är indelad i bofasta och nomader. Det finns en hel del fynd och de som förstår sig på högteknologi kan lätt bygga sig en maktposition.

Modulen kommer att omfatta ett häfte med bakgrundsmaterial, intressanta platser, viktiga personer, högteknologi och ett äventyr. Exakt hur tjockt det blir går ännu inte att förutse, men gissningsvis blir det minst 64 sidor.

Skicka gärna in bidrag till mig. Jag är intresserad av beskrivningar av högteknologi, intressanta platser, SLP, barbarstammar och vadhelst annat du kan komma på. Om ditt bidrag kommer med får du ett gratis-exemplar av modulen. Skriv tydligt, helst på maskin, ha med namn och adress på *varje* ark som du bifogar och märk kuvertet *"Bland ruinerna".* Inskickade bidrag kan tyvärr inte returneras, så skicka enbart kopior. Jag vill ha ditt bidrag senast 31 maj.

— Anders Blixt

FANTASTISKA MILJÖER

Jag har börjat skissa på ett häfte till Expert vilket handlar om annorlunda äventyrsmiljöer. De flesta äventyr vi har publicerat utspelar sig i tempererade skogs- och slättområden. Med detta häfte kan man som omväxling bege sig ut i Arktis, öknen, lufthavet eller andra märkliga platser på Altor. Jag vet ännu inte hurdant häftet kommer att bli; än så länge existerar bara vissa sektioner och jag vet inte heller när vi kommer att publicera det, men det är kul att jobba med det och jag har läst en hel del populärvetenskaplig litteratur för att få de nödvändiga kunskaperna.

— Anders Blixt

GALACTICA-VINNARE

Gratulationer skickar vi till Martin Andersson i Angered, och även ett alldeles färskt exemplar av Stjärnornas Krig: Galactica!

GAMLA NUMMER AV SINKADUS

Om du vill ha tag på äldre nummer av Sinkadus skall du ta kontakt med Traditions postorder. De har alla de baknr som finns kvar. Men skynda dig — några finns bara i mycket få exemplar, och flera är helt slut!

TORSHEM

Modulen har nu lämnat redaktionen och ligger i ateljén för montering. Den kommer att bestå av ett häfte på 64 sidor med en inskjuten färgkarta. Publicering under våren.

Jag har fått frågor om *Torshem* är samma modul som *Gudar & hjältar.* Svaret är: ja.

— Anders Blixt

Drakar & Demoner®

Bokserien Drakar & Demoner erbjuder verk av de främsta bland världens fantasyförfattare. Här finner du ett mångsidigt urval av vad de främsta namnen i genren har skrivit under 1900-talet.
Böckerna kan köpas i Pressbyrån. Gamla titlar kan, i mån av lager, köpas direkt från förlaget.

Hittills utgivna titlar
1. Conan, Robert E. Howard
2. Conan Cimmeriern, Robert E. Howard
3. Camber av Culdi, Katherine Kurtz
4. Tjuvstaden, en novellantologi
5. Elric av Melniboné, Michael Moorcock
6. Morkeleb den Svarte, Barbara Hambly
7. Conan Erövraren, Robert Jordan
8. Willow
9. Det svarta citadellet, Barbara Hambly

Under 1989 publiceras följande böcker
10. Varulvens tid, horror, fantasy, humor (10 mars)
11. Vulgära enhörningen, del 2 i antologiserien om Tjuvstaden (21 april)
12. Vita vargens öde, Elric-sagan fortsätter (19 maj)
13. Conan Piraten (16 juni)
14. Kampen om Coramonde (14 juli)
15. Hennes drömmars spegel, del 1 i serien Mordants nöd av Stephen Donaldson (11 augusti)
16. Seglats på Ödets hav, del 3 i Elric-sagan (15 september)
17. Intriger i Orison, del 2 i Mordants nöd (13 oktober)
18. Magins färg, Terry Pratchetts kritikerrosade fantasy-parodi (10 november)

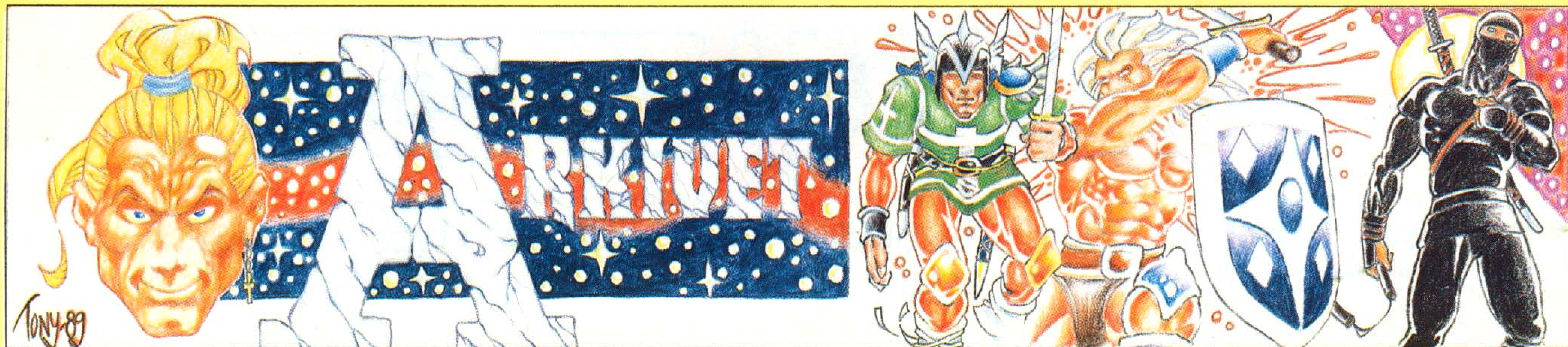




DU BEHÖVER INTE KÄMPA FÖR LIVET

Prenumerations pris för 6 nummer i Sverige: 145:-. Betala till postgiro 164 26-9 Äventyrsspel. Obs! Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet

PRENUMERERA PÅ SINKADUS



HÄXKONSTER

En ny magiskola till Expert av Alexander Armiento

Häxkonster är en magiskola som är nära släkt med nekromantin. SL får välja om han endast tillåter gamla, rynkiga och elaka gummor (häxor) att besitta FV i skolan eller om alla magiker kan lära sig häxkonster. Häxkonstutövarna går helst klädda i svart, precis som nekromantikerna.

FRAMKALLA VÅRTOR

Skola: Hk
Skolvärde: 1
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Permanent

Denna besvärjelse får effekten att Ex5 vårtor växer ut på en av häxan vald kroppsdel. Om SL vill kan allt för många vårtor på en väl synlig kroppsdel sänka PER (eller UTS, med de regler som finns i Sinkadus nr 11).

TA BORT VÅRTOR

Skola: Hk
Skolvärde: 1
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Permanent

En häxa kan med denna besvärjelse ta bort Ex5 vårtor. Om offret har fler vårtor än så, väljer häxan vilka som försvinner.

KLÅDA

Skola: Hk
Skolvärde: 3
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Denna besvärjelse ger offret en kraftig klåda över hela kroppen. Offret måste lyckas med ett PSY-slag för att kunna göra något annat än att klia sig. Dessutom sänks SMI och alla SMI-baserade färdigheter med 3 och förflyttningsförmågan med 2 rutor/SR.

FLYKT

Skola: Hk
Skolvärde: 4
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Besvärjelsen kan riktas mot ett offer per effektgrad, Offren flyr i panik tills häxan är utom synhåll.

KVASTFLYGNING

Skola: Hk
Skolvärde: 5
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 timmar

Denna besvärjelse läggs på en kvast som då kan lyfta upp till 20 STO. Kvasten styrs av häxans tankar.

Många häxor har kvastar med KVASTFLYGNING, SIGILL, PERMANENS och i vissa fall NEXUS.

MISSVÄXT

Skola: Hk
Skolvärde: 8
Räckvidd: Sx4 kilometer
Varaktighet: En säsong

Denna besvärjelse kastas över ett sädesfält där säden ännu inte har gått i ax. Säden börjar då långsamt att dö och kan inte räddas av normala, ickemagiska, åtgärder.

SÖMN

Skola: Hk
Skolvärde: 10
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 timmar

Denna besvärjelse försätter offret i djup sömn. Offret vaknar dock om man försöker väcka det, använder besvärjelser eller skadar det, vilket skiljer besvärjelsen från FÖRTROLLAD SÖMN.

GLÖMSKA

Skola: Hk
Skolvärde: 13
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Permanent

Besvärjelsen fungerar på exakt samma sätt som symbolen GLÖMSKA, vilken beskrivs på sidan M13.

SMÄRTA

Skola: Hk
Skolvärde: 14
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Se beskrivning av besvärjelsen på sid M24.

ÅLDRA

Skola: Hk
Skolvärde: 14
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Permanent

Den som utsätts för denna besvärjelse åldras tre år per effektgrad. Detta innebär också att eventuella tidsbegränsade besvärjelser som offret är förhäxat av slutar verka.

GRODFÖRVANDLING

Skola: Hk
Skolvärde: 15
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: S/4 veckor

Denna besvärjelse förvandlar en människa till en groda. Besvärjelsen fungerar enbart på män. Om häxan lägger PERMANENS på grodan kommer den inte att återförvandlas. Besvärjelsens verkan upphävs dock *alltid* om en människokvinna kysser grodan.

INT och kunskapsbaserade färdigheter samt talförmåga behålls alltid av grodan, men i ögonblick av stor sinnesrörelse (grodan blir skrämd, upprörd eller liknande) förmår den endast att hoppa runt och kväka.

ORÖRLIGHET

Skola: Hk
Skolvärde: 15
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 timmar

Denna besvärjelse försätter offret i ett transliknande tillstånd, vilket medför att det inte kan röra sig. Offret är dock vid fullt medvetande, och kan se, höra och göra motstånd mot besvärjelser.

FÄNGSLA

Skola: Hk
Skolvärde: 18
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: S/4 veckor

För att kunna utföra denna ritual, måste man först ha lyckats med en ORÖRLIGHET. Man bestämmer sedan ett område, minst 50 och högst 500 kvadratmeter stort, som offret sedan inte under några villkor kan förmås att lämna av egen kraft. Försöker man

släpa ut den förhäxade med våld kommer han att göra motstånd. Väl utanför området bryts besvärjelsens effekt. Om ORÖRLIGHETen upphör att verka innan ritualen är avslutad misslyckas den automatiskt. Om ritualen misslyckas upphör även ORÖRLIGHETens verkan.

HÄXBRYGDER

Alla häxkonstbesvärjelser utom ritualen FÄNGSLA och besvärjelserna FLYKT, KVASTFLYGNING och MISSVÄXT kan också göras som magiska drycker. Här gäller dock andra regler än de i Gigant.

Framställande av magiska drycker (häxbrygder) kräver ett ordentligt häxskafferi med ödletungor, fladdermusvingar, etc. Besvärjelserna finns därför i två varianter, en för normal användning av häxan och en för framställning av häxbrygder. Brydgvarianten betecknas med (B) efter besvärjelsens namn.

När man kokar en brygd slår man för att se om man lyckas, när brygden är klar. Om man har misslyckats märker man det utom om man har fumlat. Snedtändning uppstår ej. Man kan göra en dos extra per effektgrad satsad på mängd. Det tar besvärjelsens skolvärde x effektgraden x 5+30 minuter att göra en häxbrygd, förutsatt att man har alla nödvändiga ingredienser.

Häxbrygder har vanligtvis stark färg, lukt och smak, och tillverkas av ingredienser som spindelväv, ödletungor, morgondagg, månstrålar, bigaddar, fladdermusvingar och röda flugsvampar.



ÄVENTYR I VILDMARKEN

av Henrik Strandberg

Generellt kan rollspelsäventyr delas in i tre kategorier; stadsäventyr, grottäventyr och vildmarksäventyr. I Sinkadus nummer 14 hade Ingemar Wiklund en utförlig artikel om hur man äventyrar i underjorden, och i nr 16 fanns en artikel om äventyr i städer. De artiklarna kompletteras nu med en om vildmarksäventyr.

Vildmarksäventyr är oftast bara transportsträckor mellan grottäventyrens förtjänande och stadsäventyrens förslösande. Detta är synd, för ett vildmarksäventyr kan erbjuda mycket som inte kan hittas i varken städer eller grottkomplex.

Råd till SL

Risken med äventyr i vildmarken är att de blir tråkiga. I trakter som inte är översållade med svartfolk eller andra hemska monster inskränks de trettiofem milen mellan äventyrarnas startpunkt och deras destination ofta till fem ord: "Ni kommer fram utan problem". Varför göra en enkel sak svår tänker många, "Se till så att vi får döda och plundra. Skippa tråkiga resor och annat dravel och se till så att vi kommer fram istället!".

Synd och skam. Vildmarken är spännande, lärorik, omväxlande och mångskiftande. Där finns oerhört mycket mer att hämta än bara örter och orchskalper. Dessutom — hur skall rollpersonerna annars kunna höja sina FV i de användbara vildmarksfärdigheterna Spåra, Jaga, Rida och Överlevnad Skog? För att få äventyr i vildmarken spännande gäller att först och främst skapa en spännande äventyrsmiljö samt att försätta spelarna i rätt stämning.

Svårigheten med vildmarken är att SL av förståeliga skäl har svårt att veta vad som kan hända. I en stad kan man lätt tänka ut spännande äventyr, likaså i ett grottkomplex. Men vad kan hända utomhus, annat än att himlen faller ned över rollpersonernas huvuden? Anfallslystna björnar, på måfå kringströvande svartfolk, stigar som delar sig i verkligheten men inte på kartan, halta hästar, mat- och vattenbrist och sökande efter helande örter kan vara kul i ett äventyr, men de är inte tillräckligt omväxlande för att man ska kunna använda dem gång på gång.

Vad man får göra är helt enkelt att göra vildmarken rollspelsvänlig. Lägg t. ex. in ett litet inbördeskrig i trakten så att rollpersonerna hela tiden måste vara på sin vakt mot överfall. Ordna en förföljelse och nöj dig inte med att låta rollpersonerna lyckas med sina Spåraslag, utan låt dem själva använda sitt intellekt för att finna spår, t. ex. avbrutna grenar, igensopade spår, med avsikt utlagda villospår. Tänk t.ex. på västern-filmer, då hjälten så gott som alltid jagar en skurk uppe bland bergen, blir de filmerna någonsin enformiga?

Lägg in saker i terrängen som bryter mot det vanliga mönstret. Skapa en stämning av mystik och spänning som lurar i mörkret, så att spelarna verkligen blir så skraja som deras rollpersoner troligen skulle bli. Om spelarna t. ex. finner en sjö utan spegelbild, ett berg format som ett drakhuvud, en viskande skog, en sövande flod, blödande stenar eller dylikt, så ger detta troligen mer känsla för världen än om man bara säger "Er resa tar tio dagar". Terräng-gimmickar fungerar särskilt väl om du inte använder så mycket magi i din spelvärld.

VÄDER OCH VIND

Klimatet och vädret ignoreras ofta av spelledare, eftersom det inte har någon betydelse i grottor och städer, där de flesta äventyr utspelar sig. I vildmarken betyder vädret allt. Utsätt dina rollpersoner för dess påfrestningar! Stormar är alltid riskabla, vare sig det är en snöstorm i kallt klimat, en hagelstorm i tempererat klimat, eller en sandstorm i hett klimat. Stormar tvingar rollpersonerna att söka skydd någonstans, annars kommer alla deras FV garanterat att sjunka. De blir förkylda eller utmattade och deras hästar sliter sig och försvinner med all deras packning. Flera dagars letande utan mat eller annan utrustning kan vara nervpirrande för vem som helst.

Hästar vägrar att gå i hårt regnväder, rollpersonerna kan inte göra upp eld utan stora svårigheter, och är de genomblöta blir de garanterat sjuka och får sänkta FV. Deras utrustning möglar och rostar, och provianten tar slut i väntan på bättre tider. De tvingas att använda sina vildmarksfärdigheter för att överleva, och har de inga kommer de garanterat att skaffa sig sådana tills nästa gång de skall ut på äventyr. I extremt väder är det ingen som trivs särskilt bra, allra minst dåligt utrustade och bekvämliga äventyrare. Var därför beredd att ge dina spelares rollpersoner sänkta egenskaper i extrem väderlek. Deras SMI försämras t. ex. i stark kyla, FYS sänks några poäng om det är mycket varmare än vad man är van vid. Tänk på att det är du som är SL. Det är bara du som vet hur kallt det är, hur mycket det regnar, osv.

En person som ofta själv är ute i vildmarken, t. ex. på fjällvandringar, fisketurer eller jaktturer, vet åtskilligt om hur man överlever utan mikrovågsugn och T-sprit, och därför förutsätter man oftast att även spelarnas rollpersoner vet detta; de antas vara uppväxta i nära kontakt med naturen. Detta är naturligtvis fel. En magiker som tillbringat hela sin uppväxttid vid en akademi torde knappast överleva länge, även om han utrustar sig med ett elddon, några vattenskinn och ett gäng facklor.

En tjuv som vant sig vid stadens skyddande skuggor och värdshusens komfort finner i vildmarken inga mörka gränder att gömma sig bland, inga krögerskor som för en spottstyver serverar en närande köttstuvning, inga rika köpmannaänkor som bara väntar på att bli bestulna på sina juveler.

En legosoldat som alltid levt under härens beskydd, med trossvagnar och kallskänkor som sörjer för bespisning, med officerare och spanare som säger åt en vad man skall göra, och med den beräkneliga motståndarhärens spjut som enda fara, torde knappast heller klara av en vargflock som smyger omkring bland trädens dunkel.

Nu är det så att rollspelare oftast har mer vildmarkserfarenhet än sina rollpersoner. De vet, genom filmer och tidigare äventyr, att vilda djur både dras till och skyr eld, att det alltid är en god idé att sätta ut några vakter i farliga trakter, och att man köper torkat kött och osyrat bröd som man inte behöver laga till på något särskilt sätt.

Detta är inte så mycket att göra någonting åt. Det klassiska rollspelarproblemet, spelarnas kunskaper kontra rollpersonernas, är troligen olösligt. Man kan inte beordra en spelare att inte använda sina kunskaper bara för att hans rollperson inte besitter dem. I stället måste man försöka omforma världen så att inte ens spelarnas kunskaper är tillräckliga. I en fantasyvärld är det inte säkert att alla djur skyr eld, tvärtom så kanske elden gör dem aggressiva. En rollperson utan vildmarkskunskaper känner inte till detta, och får kanske betala för sin okunskap med några köttsår. Däremot så kan SL informera en spelare vars rollperson har FV i vildmarkskunskaper om riskerna med att värma sig vid en sprakande brasa.

FULL FART

Se till så att något händer!

Något så trivialt som ett möte med några vandrare på en enslig väg kan sätta spelarnas nerver i dallring, särskilt om de har något att frukta i form av soldater eller ordningsmakten. Mötet kan innebära att spelarna får höra rykten om trakten de färdas i, att de blir varnade för något hemskt, att de blir upplysta om vilka rikedomar som finns, eller helt enkelt att de får en vägbeskrivning till nästa värdshus. De flesta har säkert upplevt någon gång hur frustrerande det är att inte ha en karta där bensinmackar finns utmärkta då tanken börjar bli tom.

Vilda djur blir enformiga i längden



och bör undvikas i möjligaste mån. Om rollpersonerna däremot fått höra att det bor en dräktig björnhona mellan dem och skatten är det en annan sak att undvika henne, men oprovocerade angrepp från vanligtvis fredliga djur känns inte riktigt rätt.

Vilda folkslag är däremot en annan sak. Antag t. ex. att skogarna som rollpersonerna måste färdas genom för att komma till den sägenomspunna draken Gnurflhs håla är bebodd av kannibalistiska huvudjägare som använder fallgropar och giftpilar för att freda sitt område. Detta ställer spelarna inför problem som inte löses med en vanlig INT-kontroll. Antag sedan dessutom att dessa vilda kannibaler är de enda som vet var drakens håla ligger, och problemet blir ännu mer delikat; rollpersonerna tvingas då samarbeta med dem för att lyckas med sitt uppdrag. Om rollpersonerna sedan lyckas köpa kannibalernas förtroende med glaspärlor, tjugo välfödda oxar, eller något annat, så återstår problemet vad som händer när kannibalernas matförråd brinner upp efter ett blixtnedslag...

Temat och förvecklingarna kan varieras i det oändliga.

Svartfolk och stenfolk är ofta klichéartade och man bör undvika att använda dem alltför flitigt; spelarna mister då den respekt för dem som deras rollpersoner borde ha. Låt dem istället få det hemska rykte de förtjänar, och gör dem gärna starkare än vad som står i Monsterboken. Då kan inte spelaren avfärda en svartalf med "Lätt match, han har ändå bara STY 2T6+2".

LEVANDE NATUR

Måla upp naturen runt rollpersonerna, så skapas en stämning runt äventyret som i sig är givande. Återigen är det upp till SL att rollspela. Om han säger: "Stigen leder genom skogen upp mot berget, som ligger några kilometer bort" känner spelarna direkt "Jaha, ännu en stig, ännu en skog, ännu ett berg".

Om SL däremot använder de enkla stilgrepp som kallas adjektiv och broderar ut omgivningen en smula, så får skogen, stigen och berget en särprägel som gör att spelarna kan måla upp omgivningen för sig och se den framför sig. Detta inbjuder till rollspelande, till skillnad från *transport*. Exempel: "Ni rider på en smal stig som slingrar sig fram mellan askarnas höga, grå stammar. Luften är ganska kvav här under lövkronornas grenverk, och en lätt dimma kommen av morgonsolens sken på den daggvåta marken, höljer buskarna på marken i ett lätt dunkel. Det är nästan helt tyst, det är bara några fåglars kvittrande sång som livar upp skogen. Mellan trädstammarna kan ni i fjärran skymta berget Gundabad, ungefär en dryg halvtimmes ritt rakt norrut."

Svårare än så behöver det inte vara.

Råd till spelarna

Var på er vakt. Se fiender där det normalt inte finns några, och tänk först och slå sedan. Ett skadat djur är mycket farligare än ett oskadat; en björn kan mycket väl ge sig av om den inte ser rollpersonerna som ett hot.

Visa naturen och vädret respekt. Slå läger i god tid om ni märker att vädret börjar bli instabilt. Men framför allt; re*spektera er SL!* Det är bara han som vet *hur* kallt det egntligen är, det är bara han som vet *hur* mycket regnet egentligen öser ned.

ALLVARLIGA SKADETABELLER I DOD

av Henrik Strandberg

Det finns många som, liksom jag själv, uppskattar de allvarliga skadetabellerna i SRR. Det vore därför synd att inte använda dem till DoD. Här nedan följer några korta riktlinjer för hur man kan göra om man vill använda de allvarliga skadetabellerna från SRR i DoD.

I SRR är den skada man gör i form av kroppspoäng marginell i relation till de ofta fatala sår som utdelas i och med de allvarliga skadorna. I DoD görs all skada i form av KP. För att få det att gå ihop måste man minska ned antalet KP man gör i skada i DoD med hälften om man skall använda de allvarliga skadetabellerna från SRR.

Antal KP som attacken gör i skada*	Allvarlig skada
2	—
3	A
4	B
5–6	C
7–8	D
9+	E

* *Hälften av normal skada.*

Ett särskilt slag gör minst en "B" allvarlig skada och ett perfekt slag gör minst en "D" allvarlig skada.

Exempel: Riddaren Cutbert har FV 14 (om EDD används, i DoD har han 70% CL) på tvåhandssvärd. Han anfaller en orch som bär en ringbrynja. Färdighetsslaget lyckas och han slår 9 i skada. Minus rustningens absorbering gör attacken 2 poäng i skada. Detta ger ingen allvarlig skada.

Nästa SR anfaller Cutbert igen och lyckas även denna gång. Han slår bra och gör 13 poäng i skada. Resultatet blir 6, vilket ger en "C" allvarlig huggskada på motståndaren. Eftersom han slåss med ett tvåhandssvärd ger han dessutom sin motståndare en "A" allvarlig krosskada.

För att bestämma när en allvarlig skada utdelas med DoD:s stridssystem kan man göra på flera sätt. I SRR är det så att ju duktigare man är på att slåss och ju högre man slår, desto allvarligare skada gör man. Detta simuleras enklast i DoD genom att låta den allvarliga skadan bero på hur mycket skada vapnet gör. Se tabellen nedan. Vilken skadetabell som skall användas beror förstås på vilket vapen som används (se tabell SET–2 i SRR, sid 22 i tabellhäftet). Samma regler kan användas för besvärjelserna ELD (brännskada), BLIXT (elektricitetsskada), FROST (köldskada) och ENERGISTRÅLE (stötskada).

Tolkning av resultatet

De resultat som ges i de allvarliga skadetabellerna måste omtolkas lite för att passa DoD.

- Extra skadepoäng delas med 5 och läggs till skadan av attacken. Står det "+10 skadepoäng" i tabellen innebär detta +2 KP i skada. Avrunda uppåt till närmsta heltal. KP:na dras, om man använder det alternativa stridssystemet i EDD, från den totala summan förlorade KP, inte från någon speciell kroppsdel.
- Minus på handlingsförmåga behandlas som vanligt, utom att man måste dividera talet med 5 för EDD. Står det "–40 i handlingsförmåga" innebär detta –40% CL på alla färdigheter i DoD, –8 på CL i EDD.
- Skadepoäng per rond divideras med 4. Avrunda nedåt till närmsta heltal. Detta beror dels på att en normal rollperson i SRR har fler KP än i DoD, dels på att en rond i SRR är dubbelt så lång som en SR i DoD.
- Antalet stridsrundor en rollperson blir omtöcknad fördubblas i DoD. En omtöcknad rollperson får inte anfalla och har –20% CL (–4 CL i EDD) att parera.

Exempel: Cutbert gör en "C" allvarlig huggskada på orchen. Han slår 72, och resultatet är "...+6 skadepoäng. 1 skadepoäng per rond. –10 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 2 ronder." Omtolkat till DoD blir detta "+1 KP. 0 skadepoäng per SR. –10% CL (–2 CL i EDD) i handlingsförmåga. Omtöcknad i 4 SR."Han gör dessutom en "A" allvarlig krosskada och slår 58. Modifierat blir detta 38, och resultatet "...+5 skadepoäng. Omtöcknad under en rond." ger orchen ytterligare 1 KP i skada och gör honom omtöcknad i ytterligare två SR.

DEN LILLE METAFYSIKERN

En handbok för amatörgudar av Erik Granström

1. I BEGYNNELSEN

I begynnelsen var intet, blott den högsta entropins grå, utsmetat över oändliga vidder. (Gräs fanns exempelvis icke, såsom Eddan helt korrekt påpekar.)

Detta urtillstånd benämnes Tiamat.

I Tiamat fanns dock en allsmäktig vilja, ty någonstans måste man börja. Låt oss kalla urviljan "Store Bang".

Bang var allsmäktig, men hade inget att utöva sin makt på. Som tidsfördriv (tiden fanns men var inte linjär eller ordnad på något speciellt sätt) skapade han universum, med vilket här menas multiversum.

Emellertid fanns inget att bygga ett universum av. Bang delade därför intet i en positiv och en negativ storhet och skapade inte ett utan två universum vars summa fortfarande var lika med noll. Så snart de två storheterna hade skapats började de utplånas igen genom att långsamt läcka ihop, men eftersom processen skulle ta ganska lång tid, räknade urviljan med att hinna glädja sig åt dem i åtminstone några biljoner år. Det föreföll honom vara fullt tillräckligt.

Grundprincip 0 — Tiamats princip
Ett slutet system strävar alltid mot högre oordning.

Tiamats princip är välkänd som "Termodynamikens andra lag", och medför till exempel att varmt och kallt vatten spontant blandar sig till behaglig badtemperatur, och att städning i sanning är en meningslös syssla sedd i evighetens perspektiv.

Grundprincip 1 — Nollsummans princip
Varje alstring av kraft, materia eller annan ordning skapar en motsvarande negativ storhet någon annanstans.

Exempelvis gäller nollsummans princip:

- Gudarnas skapande av materia/energi/ordning.
- Magikers skapande av materia/energi/ordning.
- Tändandet av en ny livsgnista.
- Et cetera...

Skapandet av universum innebar egentligen skapandet av de sju (?) elementens centra och deras motpoler, samt ordnandet av tids- och rumsdimensioner för att härbärgera dessa. Annars inskränkte sig Store Bangs insats till att upprätta vissa naturlagar för att stabilisera sin skapelse, och några pådrivande principer för att skapa förändring och variation så att han skulle bjudas omväxling i skådespelet. Han avlade ett stort antal fria viljor och placerade dessa i sitt nya universum för att organisera det, leka med det eller göra något annat allt efter behag. Därefter slog sig Bang ner framför skapelsen med sin kosmiska chipspåse för att se vad som skulle hända.

2. URGUDARNA — DEN KOSMISKA SANDLÅDAN

Urgudarna befann sig alltså i ett tämligen kaotiskt uruniversum, berusade av sin egen existens, sin förmåga att känna, tänka och handla. De hade bland annat präglats med den estetiska principen.

Grundprincip 2 — Den estetiska principen
Vissa sinnesintryck förmår framkalla tillfredsställelse eller obehag hos ett medvetande utan synbar förklaring.

Musik verkar typiskt enligt den estetiska principen. Tillfredsställelse kan uppnås genom att tillfredsställa sina naturbehov (att äta när man är hungrig, kissa när man är nödig, etc) eller sina skapande behov (t ex att späka sig i tre veckor när man har lärt sig att längta efter detta).

Urgudarna var tillsammans allsmäktiga inom universums gränser, dvs de kunde själva ur intet skapa krafter och motkrafter. De kunde lokalt förändra tid och rum, men däremot inte påverka det totala universum. Allt de gjorde måste alltid vägas upp av motsvarande negativa storheter inom universum.

Den största begränsningen i en urguds makt utgjordes dock av de andra urgudarna. Vissa gudar konstruerade skapelser de fann sköna eller roande. Andra hade varken tålamod eller lust att skapa någonting alls, men fann ett stort nöje i att förstöra det andra byggt upp. Båda kategorier tyckte sig ha lika rätt och Store Bang la sig inte i deras tvist (eller i någonting alls för den delen). Han hade själv fastlagt den sk EGO-principen som ett bra medel till förändring och roande förvecklingar.

Grundprincip 3 — EGO-principen
JAG hävdar det som bereder MIG tillfredsställelse!

Med "jag" menas här ett enskilt eller kollektivt medvetande som dels förmår känna lust/obehag, dels förmår agera för att söka uppnå sådan lust.

EGO-principen genomsyrar universum från de högsta gudar till de lägsta levande varelser. Tillsammans med rent inprogrammerade beteenden styr den alla varelsers handlande.

Många av urgudarna ledsnade efter några eoner på det eviga levandet för stunden och för sina små amatörsnickerier som hur som helst oftast saboterades av deras kaotiska bröder. De ville skapa något skönt och varaktigt som kunde ge dem sysselsättning och förnöjelse under en längre tid. I denna önskan liknade de sin fader, Store Bang.

Alltså gick de samman i en pakt för att bygga världen och för att tillsammans skydda den mot kaos. Av naturliga skäl lyckades de kaotiska gudarna aldrig samla sig till en jämbördig motpakt, utan ligger sedan den stunden i lä. Det hindrar dem inte från att ständigt infiltrera och söka bemäktiga sig delar av världen som de avundas och tycker är fjantig.

Nu var de paktsvurna urgudarna inte på något sätt överens om hur världen skulle se ut, bara att de skulle göra den och att de skulle söka bevara den. Eftersom närmast obegränsat utrymme och ett stort antal dimensioner fanns tillgängliga, trodde man sig dock kunna samsas under några bestämda grundregler. Det ska poängteras i sammanhanget att urgudarna inte kritiserar varandra för sina respektive preferenser. De är skapade med olika estetik och förstår att var och en *måste* söka sin personliga lösning enligt EGO-principen. Att den sadistiske Gumphlugga exempelvis skapat en vattenvärld där den ena intelligenta rasens största nöje är att plåga den andra, vilket förnöjer guder storligen, är helt naturligt. Samma princip låter också varje gud hävda sina värderingar med gott samvete.

De sammansvurna gudarna skred alltså till verket för att skapa världen, med vilket menas planeterna, dödsriket, diverse spökdimensioner, etc. Redan på ett tidigt stadium gjordes en del grova inmutningar i olika verksamhetsfält. Från de givna elementarkällorna drogs substans samman och fogades ihop till väl balanserade anrättningar såsom stjärnor, vattendrag och luft.

Varje gud skapade samtidigt efter behag undergudar av olika rang, tjänare till dessa och dessutom varelser som bara hade till uppgift att bebo olika platser för att göra dem vackrare eller mer fullständiga. Bland dessa senare statister märks våra växter och djur, medan människor och i ännu högre grad alver kan betraktas som lägre gudaredskap, som mer eller mindre medvetet förväntas utföra någon uppgift.

Liksom Store Bang, försåg urgudarna sina varelser med viss fri vilja så att världen inte skulle bli helt förutsägbar och därmed olidligt tråkig. Skaparna känner själva till intigheten utanför

universum och den långsamma men obevekliga värmedöden, återgången till Tiamat enligt grundprincip 0, och finner denna kunskap tung att bära eftersom den lätt leder till en känsla av meningslöshet. Man valde därför att inte förmedla sanningen om Tiamat, utan att försöka skydda världen mot insikten om alltets fåfänglighet.

Inte helt oväntat såg mer kaotiska gudar genast sin chans att grumla skapelsen genom att uppmuntra ifrågasättande, olydnad och sökande efter förbjuden kunskap. På detta område pågår en ständig kamp. Kunskapens försåtliga natur har motiverat en princip som genomsyrar även mänsklig lärkonst. Denna princip är mer praxis än regel.

Grundprincip 4 — Den förbjudna kunskapens princip
Kunskap gör mer skada än nytta i dårars huvuden och medför sällan lycka

Enligt denna princip bör man förvissa sig om mottagarens mognad innan man förmedlar kunskap över huvud taget, och bara överföra denna i små portioner; en princip som starkt iakttas på alla seriösa magiskolor.

4. GUDARNAS INGRIPANDE I VÄRLDEN

Världen är en bräcklig skapelse som urgudarna och deras medhjälpare är rädda om, eftersom de har lagt ner mycket arbete på och även kärlek i den. Den är deras livs mästerverk och deras barnaskara. Men liksom barn inte alltid utvecklas som föräldrarna hoppas, går även världsskapelsen sin egen väg. Gudarna skulle förvisso kunna ändra skeenden de ogillar eller visa avfallande varelser tillrätta, men därmed skulle de rubba skapelsens inneboende logik så att världen aldrig igen blev densamma. Om man helt enkelt körde över alla de finstämda naturlagar man balanserat över årmiljonerna, eller direkt hotade en grupp avfällingar, skulle skapelsens invånare tappa tron på all orsak-verkan de tagit för sanning. Omgivningen skulle te sig som en falsk kuliss där det inte spelar någon roll vad man tar sig för.

Dessutom bygger så mycket i världen på de förutsättningar man angav från början, däribland frånvaron av allsmäktiga varelser, att den rent fysiskt skulle sammanfalla vid ett sådant ingrepp. Man kan jämföra gudarna vid byggherrar som i efterhand upptäcker ett fel i husgrunden. För att korrigera detta fel behöver man riva huset och börja om. Detta är förvisso möjligt och ligger i ens makt, men priset är orimligt högt samtidigt som man skulle förstöra även de delar som har blivit särskilt lyckade.

Dessutom har gudarna olika intressen i världen. Det som kan tyckas oskönt för den ene kan vara just det som för en annan motiverar världens existens. Om en av dem direkt ingrep i utvecklingen, skulle detta lätt utlösa vrede hos någon annan, och en strid mellan två urgudar skulle med stor säkerhet ödelägga hela det bräckliga konstverket.

Med tiden har det utvecklats en praxis att ingripande i skapelsen bara får göras via ombud som själva är en del av den, och därför inte kan äventyra själva grundvalarna. Även sådana ingripanden sköts med stor försiktighet och bara så att de smälter väl in i ett redan pågående skeende. Gudarna ger INTE sina ombud så mycket makt eller kunskap att den känsliga balansen förrycks, eller att någon annan gud retas. Detta gäller både urgudarna själva och deras medvetna medarbetare.

Grundprincip 5 — Ansvarsprincipen
Ju mer insikt och makt en gudomlig varelse äger, desto mindre är dess benägenhet att ingripa i världen.

Principen gäller naturligtvis bara de lagbundna gudarna som har intresse av skapelsens fortbestånd. De kaotiska gudarna såg gärna att världen gick över styr. Som tidigare förklarats har kaosgudarna dock en begränsad makt jämfört med de enade skapelsegudarna, och tvingas därför ägna sig åt subversiv verksamhet i smyg. Det finns dock även rent kaotiska, väl avgränsade hörn i världen som man vid skapelsen tvingades släppa till som lekstuga åt de gudar som ville, men inte tilläts, delta i skapelseakten eftersom de ansågs opålitliga. Dessa gudar söker oupphörligen locka magiker eller på annat sätt öppna portar mot mer organiserade delar.

5. SAMMANFATTNING AV GRUNDLÄGGANDE MOTSÄTTNINGAR I UNIVERSUM

- Tiamat, icke-varat, genomsyrar allt och är varats motsats. Tiamat återför sakta men säkert universum till det perfekta tillståndet av intighet. Tiamat har ingen ond eller god vilja utan är utslocknandets princip — Principen om den högsta entropin.
- Store Bang har tillfälligt trotsat Tiamat genom att skapa universum, en tillfällig ordning mitt i det grå, bestående av materia, energi och liv. Store Bang hatar inte Tiamat, utan trotsar henne med ett skratt, som när tjänaren skämtar med sin herre.
- Kaotiska urviljor har skapats med universum. De finner lust i att härja på ett sätt som inte tillåter skörare skapelser. De blir därmed det skapades fiender. De skapande gudarna söker hindra dem av egenintresse, men utan att hata dem, ty kaosgudarna agerar som de måste agera. Detta är den första nivån av fiendskap. Motsättningen kan beskrivas som *kaos* mot *lag*.
- Skapande gudar skapar gemensamt världen. De har olika idéer om vad som är vackert och meningsfullt, men är själva inte fiender med varandra eftersom det nu är så. De skapar i sin tur medhjälpare och andra varelser för att söka genomföra sina ideal och som blir varandras fiender. Detta är den andra nivån av fiendskap. På denna nivå är det meningsfullt att tala om *gott* och *ont*, även om definitionerna varierar beroende på vem som uttalar dem.

6. MÄNNISKANS GUDSBEGREPP

Begreppet "Gud" är ett motsägelsefullt mänskligt påfund som betecknar en mängd olika företeelser. Jag har använt det hittills bara i brist på ett bättre ord.

Vad är då en gud?

Munken Bonselmius (318-256 f.O.) definierade en gud som:

"En makt som endast av nåd låter sina handlingar förutses eller påverkas av världen."

Alltså något som definitivt står över våra egna önskemål utan att vi kan göra mycket mer åt det än att be.

Det människan (och andra intelligenta arter) kallar gudar kan indelas i:

A. Tiamats princip
B. Den yttersta orsaken
C. Urgudarna
D. Lägre gudar, skapade för att praktiskt genomföra urgudarnas vilja
E. Panteistiska principer
F. Idéer
G. Mäktiga varelser utan kontakt med skapelsegudarna
H. Påhittade eller inbillade gudar utan faktisk grund

7. HUR EXISTERAR OCH VERKAR OLIKA TYPER AV GUDAR?

A. Tiamat
Tiamat är icke-varats princip och finns alltså inte mer än som benämning. Dyrkan av Tiamat blir helt symbolisk och obesvarad av Tiamat själv.

B. Den yttersta orsaken
Tron på en yttersta orsak betingas närmast av filosofiska skäl. Eftersom händelser uppenbarligen följer på varandra i tiden menar man att någonting *måste* ha satt igång hela händelsekedjan i tidens begynnelse. Som yttersta orsak sätter man vanligen den skapel-

segud man själv tror på. Store Bang dyrkas knappast i sig då han inte finns inom universum och absolut inte lägger sig i dess detaljer.

C. Urgudarna

Urgudarna finns inte i skapelsen i kroppslig eller annan form, men ser ändå allt som sker. De tillbeds vanligen inte direkt, utan vördas snarare som de egentliga gudarnas fäder i många kyrkor. Vid direkt tillbedjan kan de skänka gåvor som alltid faller väl in i vardagen (som t ex + på tärningsslag). Urgudarna ingriper aldrig på ett spektakulärt sätt och talar aldrig direkt till någon i skapelsen.

D. Lägre gudar som agerar på gudarnas uppdrag

Dessa gudar finns som helt okroppsliga viljor men kan anta vilken form de vill i den givna skapelsen. De flesta gudar verkar sannolikt i det fördolda, och den synliga formen antas bara för att människor och andra arter ska få en påtaglig bild att dyrka eller kommunicera med. Gudarna kan ingripa direkt, men bara under förutsättning att de inte stör skapelsebalansen eller trampar andra urgudar för mycket på tårna. I denna kategori finns de flesta varelser som människor och liknande arter skulle kalla gudar. De kan dock vara av mycket olika natur, från dödsänglar till stormgudar. Gemensamt är att de alla handlar med sanktion av urgudarna, har ett visst hum om världens uppbyggnad och månar om att inte störa balansen.

De lägre gudarna styrs inte aktivt av urgudarna utan är snarare deras förtrogna och närmaste avkomlingar. Beroende på sitt olika ursprung käbblar och strider de ofta med varandra. Detta käbbel tilltar ju lägre man kommer i hierarkin.

E. Panteistiska principer

Panteistiska principer utgörs av ett system naturlagar, ägnade att upprätthålla ett visst oförändrat läge som någon urgud gillar. Systemet ska kunna reagera på störningar för att återställa den önskade balansen, men reaktionen innebär inte en aktiv gudahandling utan finns redan inbyggd i systemet när störningen inträffar. Förutom själva lagarna kan i systemet ingå en sammanhållande övervakare, en konkret gud som kommunicerar med människor och andra arter, samt aktiva väktare som är mer eller mindre medvetna om sin uppgift.

Ett exempel på en mäktig panteistisk princip är Tevatenu, jordelivets gudinna. I Tevatenu kan älvfolken sägas ingå som bevarare och förmedlare av naturens lagar. Mäktiga, men anonyma, varelser inom Tevatenu ger sannolikt budbärarna deras speciella egenskaper.

F. Idéer

Om ett stort antal varelser hyllar samma idé, t ex "frihet", "kärlek", "musik" eller "ära genom slakt", kan denna idé sägas ha stor makt eftersom den är svår att motarbeta. Idén som sådan existerar däremot knappast i sig, mer än som en gemensam tanke. Dock kan man tänka sig att ett stort antal medvetanden tillsammans bildar ett större väsen, ungefär som när de många svarta och vita punkterna på en tidningssida skapar en bild vars natur inte kan förklaras med hjälp av den enstaka punkten. Kanske de många tankarna kanaliseras till en enda stark människa så att denne drar energi från det gemensamma och får oförklarliga gudaliknande krafter till idéns genomförande.

En annan möjlighet är att någon gud sympatiserar med idén eller med hängivenheten hos anhängarna, och adopterar den som sin egen, skänker särskilda förmågor, insikt eller mod.

G. Mäktiga varelser och företeelser utan kontakt med gudarna

Vi kommer nu till avdelningen missuppfattningar. Inget hindrar naturligtvis att man dyrkar vad som helst som en gud. Det ligger då nära till hands att tillbe mycket mäktiga varelser i ens närhet, vilka ju faktiskt kan tyckas uppfylla Bonselmius definition, såtillvida att tillbedjarna är helt utlämnade åt den mäktiges välvilja. Ett exempel är svartalvernas dyrkan av draken Blatifagus i *Svavelvinter.* En sådan kvasigud kan naturligtvis välja att skänka sina dyrkare "gudomliga" gåvor och fylla sin roll bäst han förmår om det roar honom.

En annan typ av missriktad dyrkan uppstår lätt hos vidskepliga naturfolk som dyrkar åskan, sjöar, elden, etc, bara för att företeelsen verkar mäktig och farlig. Det händer dock inte sällan att sådana naturföreställningar med tiden utvecklas till regelrätta religioner, sannolikt därför att någon verklig gud ser att det här finns en grund att stå på och accepterar religionen som sin, för att på ett billigt sätt öka sitt inflytande. Av denna anledning dyrkas många gudar under olika namn och i olika former på olika ställen i världen.

H. Påhittade eller inbillade gudar

Gudadyrkan kan slutligen uppstå av politiska skäl, därför att man behöver en sammanhållande kraft i ett rike.

Någon vildhjärna som har ätit för mycket rödgroda i sursås kan också få en vision och känna sig kallad av någon helt inbillad makt. Lyckas han förmedla sin övertygelse till andra kan rena ogräsreligioner uppstå. Kanske spelar även dessa någon roll i den kosmiska planen. Vad vet jag?

8. GUDAR OCH KYRKOR

Det ska helt kort påpekas att dyrkarna av en gud genom missriktade ambitioner, inbillade instruktioner eller rent lurendrejeri kan förvanska eller övertolka sin guds budskap. Därför stämmer inte nödvändigtvis en kyrkas läror med uppfattningen hos den gud de påstår sig dyrka. Mycken gnisslan av gudomliga tänder har sannolikt hörts i de eviga boningarna av denna anledning. För övrigt kan gudarna vara aktivt intresserade av att sprida desinformation, om det bättre tjänar deras syften att vi inte känner sanningen.

9. GUDAR OCH MAGI

Magi är både det som gör människan mest lik sin skapare och det största hotet mot skapelsen.

Magiker har på samma sätt som gudarna lärt sig att ur intet skapa ordning, materia, energi eller enklare liv. Skillnaden är att magikern inte äger gudarnas överblick eller kunskapen om skapelsens balans. En magiker förmår enbart (i bästa fall) ta hand om den positiva delen av sin skapelse, den han egentligen vill ha, medan den negativa storhet som ofrånkomligen skapas enligt grundprincip 1 släpps lös utan kontroll. Den negativa magiska kraften leder till onaturliga förvrängningar i naturen nära magikern, eller läcker över till parallella dimensioner där den orsakar diverse förödelse. Det har hänt att underliga varelser har materialiserats i trollkarlars arbetskammare, dunkat dem i huvudet med sina olikformade lemmar och svurit från sitt grönaste hjärta på obegripliga språk innan de har återvänt hem igen. Det sägs att den mycket begåvade mäster Goosabag Broskfinger slutade sin magiska karriär och blev missionär i de rasslande rasernas arkipelag efter en sådan upplevelse.

Vidare utnyttjar magikern inte hela den positiva kraft han frammanar i sitt svärjande, utan bara en del därav, varför också spillet förorenar omgivningen. Proportionerligt sett minskar förvisso spillmagin med ökad skicklighet, men eftersom magikern då istället kallar mer och mer kraft smutsar han fortfarande ner lika mycket eller mer. Framstående trollkarlar använder än idag det lama argumentet att spillmagin tar ut den negativa magin (som de i nästa ögonblick förnekar helt), men sådant trams tror de allra minst själva på. Sanningen är nog att de inte bryr sig utan tänker att det har ju gått hittills.

10. LIV OCH DÖD

Ingen, inte heller en gud, är odödlig. Med detta menas att universum en dag ska återgå till Tiamat, och att varje varelse försvinner tillsammans med den miljö han skapats som en del av.

Dock kan man orda något om den världsliga död vi levande varelser bestås med. Liv är en mycket basal substans som bara kan frammanas ur intet i enlighet med nollsummans princip av varelser med tillräcklig förmåga. När en livslåga tänds, skapas alltså samtidigt dess motsats någonstans. Olika skapande gudar arbetar här efter skilda principer.

Ett sätt är att härbärgera det negativa livet i någon annan dimension, och låta en konstant mängd livssubstans cirkulera i vår värld. När en varelse dör, förstörs då inte dess livslåga utan övergår direkt till en ny varelse. Älvfolken lever på detta sätt.

Ett annat livsmönster är att förvara den negativa livslågan nära den levande varelsen, varvid lågorna spontant återförenas när varelsen tappat så mycket kraft att lågorna inte längre hålls isär. Varelsen är då definitivt död.

Ett tredje sätt är att en varelses livslåga visserligen lämnar kroppen vid dess fysiska död, men inte försvinner utan transporteras till en ny tillvaro, exempelvis till ett dödsrike eller till en annan "bättre" värld, där den placeras i en ny behållare och fortsätter en ny form av liv. Detta kan liknas vid att en insekt genomgår vissa livsformer innan den slutgiltigt dör. Kanske plockar en gud särskilt lyckade exemplar till en idealvärld där de får "evigt" liv för att glädja guden, varvid vår värld bara utgör en plantskola eller provanstalt.

Vissa gastar och annat otyg tros leva av förvridet liv eller negativ livslåga, därför att dess hädangång störts så att lågorna inte kunnat ta ut varandra som de ska. De är alltså resultatet av störningar i dödsprocessen. Sådana varelser kan få ett mycket underligt beteende och kan ibland stjäla liv från levande varelser genom att utsätta dem för sin negativa livslåga.

11. ETIK

Etik är läran om vad som är rätt eller fel. Religion innefattar ju ofta moralregler som styr hur de trogna ska tänka och handla. Moral finns dock inte hos gudarna utan bara hos deras skapade varelser. Som tidigare nämnts har varje gud sin uppfattning klar och dömer varken den eller sina medgudars åsikter, utan accepterar dem som faktiska förutsättningar.

För att få sina oberäkneliga skapade småkryp att handla som det är bäst för dem, eller så som guden vill, behövs emellertid moralregler. Eftersom de minsta skapade varelserna omöjligt kan fatta hela skapelsens väsen eller orsakssammanhang, måste de acceptera gudarnas omdöme och utan förklaring följa vissa instruktioner, detta trots att de kanske egentligen vill göra tvärt om eftersom de inte inser den fulla konsekvensen av sitt handlande.



BREVSPALTEN

TARGET GAMES SINKADUS ÅSÖ GATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

ANGÅENDE REGEL-FIXERING

Tyvärr, alldeles för tyvärr, måste jag faktiskt hålla med Sven Andersson. I många klubbar har jag funnit situationer där alla spelarna i en kampanj av t ex Drakar och Demoner sitter med samtliga regelböcker, räknedosor och, värst av allt, endast sura miner. När man möter sådant blir man nästan gråtfärdig.

Dock icke sagt att alla spelklubbar håller på så här. En nybildad klubb i Kristianstad, Den ludne riddaren tror jag att de heter, har endast införskaffat ett ex av DoD, Expert och Gigant, trots att de är sex stycken. De turas om att läsa produkterna tills de kan reglerna någorlunda, och vid deras spelkampanjer är det ett glatt och spelsuget gäng som samlas för att spela. I min egen spelklubb är det endast SL som har tillgång till reglerna under en kampanj, och han använder dem så sällan som möjligt. Så känner jag även fler klubbar som gör. Men ändå, tyvärr sprider sig sjukdomen. Se upp, se upp...

Men nu till något annat. Vem vann enkätutlottningen av Galactica? Är det framplockat än, eller?

Kommer dataprogrammet för framslagning av Expert-gubbar, som nämndes i nr 12, att publiceras i Sinkadus, att kunna köpas i affär, eller kommer det överhuvudtaget att publiceras?

Kommer Battle for the Golden Sun på svenska?

Arferts illustrationer i Jakten på Mean Geibriel var utsökta. Kommer han att illustrera fler äventyr till Stjärnornas Krig?

Till Dag Stålhandske: Jag tycker att en spelkampanj utan "the bad guys" är en, minst sagt, dålig spelkampanj. Tänk dig t ex En enkel från Gingalin utan Imperiet. Skulle det va' nåt, va?

Ni på Äventyrsspel som har varit i Kristianstad, är det inte en underbar stad?

Nu lite beröm. Tomas Höglund, din artikel om maffian var utsökt, även för dem som inte spelar Chock.

Tack för en superb tidning.

Hans Pålsson

Vinnaren av Galactica presenteras på Hemmafronten.

Jag fick delar av programmet demonstrerat för mig, och det såg alldeles utmärkt ut. Vad som har hänt sedan dess vet jag inte. Eventuellt håller konstruktörerna på med det än.

Vi skall försöka få ut alla Stjärnornas Krig-äventyren på svenska.

Vi får se när Arfert dyker upp härnäst. Det är väl inte omöjligt.

Kristianstad har ett mycket bra järnvägsmuseum, så det är i sanning ett trevligt ställe.

— Gissa vem...

GENERATIONSKLYFTA

Jag måste medge att jag blev totalt paff när Sinkadusen damp ner i brevlådan och Slaget om Blodsgläntan var med. Jag höll helt och hållet på att kollapsa. Nu när jag har hämtat mig från den värsta chocken, märkte jag att det var ett ganska bra spel. Det kanske liknade "Monstret som slukade Stockholm" lite för mycket, men skaparen av spelet bör ändå få minst 8 i betyg.

Jag vill även berömma mästaren som skapade omslaget till nr 16 (kanske lite för mycket kläder). Fortsätt gärna med den stilen.

Nu kanske jag skulle komma fram till den egentliga orsaken till mitt brev. Hur ska man kunna intala "gamla inbitska pappor" att rollspel är bra (superbra) spel. Han påstår att man blir knäpp (som jag också kanske är).

Visserligen sumpar jag snöskottningen ibland, med för det behöver man inte fördöma rollspelen. Det slutade i alla fall med en allvarlig diskussion mellan fyra ögon i vardagsrummet. Resultatet ser ni nedan.

Jag är helt öppen för förslag, "hur tokiga som helst", nja... nästan i varje fall. Jag och flera av mina spelare tycker att ni bör sätta in en spalt med överskriften: "Förslag till rollspelare med gnatiga föräldrar"

Erik Geijer med utegångsförbud

Jaha, vilka råd kan ni ge honom? Brevspalten i Sinkadus står öppen för alla förslag, på det att Erik måtte befrias ur husarresten.

TJENA, ALLA MONSTER-DIGGARE!

Vi är två som har synpunkter och frågor som vi vill ha besvarade.

1. Vi måste ge Ivanhoe en varm applåd, framförallt för de superba reglerna om alkemi.

2. Kan man beställa gamla Sinkaduser? I så fall, hur?

3. Era lådäventyr är visserligen bra, men vi vill gärna se äventyrspaket och äventyr i Rösten från forntiden-storlek ute i affärerna.

4. Har ni lagt ned Gudar och hjältar, eller vad har egentligen hänt? Det var länge sedan vi läste om det i någon Sinkadus.

5. Varför har ni så ofta sex och/eller våld (direkt eller indirekt) i era bilder? En dvärg på ett värdshus eller en gycklare som står på händer skulle vara minst lika häftigt.

6. Det är bra att ni har med fakta om historia, geografi, fauna, flora, mm, i era produkter. Men det blir lite jobbigt med så mycket. Platsen skulle kunna fyllas med betydligt viktigare information som ger upphov till äventyr för spelarna.

7. Skämtet om My Little Pony, som ni hade för ett tag sedan, var helt suveränt. Vi gick själva på det och vill gärna att ni drar några fler skämt.

8. Kommer det ut någon Monsterbok 3?

9. Sinkadus är en hejdlöst bra tidning. Nästan bättre än Bamse! Eller...?

10. Varför säljs inte gamla Sinkaduser i affärerna? Varför finns det fortfarande kvar exemplar av just nr 4?

Kristofer Eklund
Jonatan Lövkvist

1. Henrik tackar och tar emot.

2. Ja. Se Hemmafronten.

3. Äventyr i mindre storlek är just nu på gång till Expert, Mutant och Stjärnornas Krig.

4. Äventyret är omdöpt till Torshem. Kommer inom kort.

5. Ok, en del våld har det kanske varit, framförallt då i Arferts illustrationer, men sex? Skall väl vara omslaget till Sinkadus nr 16, då? Eller...?

6. Vi försöker få med material av båda sorterna; ganska många är dock intresserade av just bakgrundsmaterialet. Faktum är ju att ju mer och bättre sådant material man har, desto lättare blir det att hitta på äventyr.

7. Ni bor ju i Göteborg — var ni bland de 78 personer som ringde till Tradition på julafton och frågade efter tomteäventyret? Personalen på Tradition är fortfarande sura på oss för det skämtet! Det vete fåglarna om vi vågar oss på något mer.

8. Ingenting är bestämt. En ytterligare Monsterbok är inte intressant om vi inte kan få till tillräckligt många vettiga varelser.

9. Så varför har då inte Sinkadus lika stor upplaga som Bamse (en kvarts miljon, eller nåt)? Det kan enbart bero på att Sinkadus vänder sig till en mycket selekt och exklusiv skara.

10. Gamla Sinkaduser säljs i affärerna i mån av tillgång. Det är möjligt att en del butiksägare inte vet om att det går att efterbeställa tidningar om de har sålt slut på något visst nummer. (Vi har även hört skräckhistorier från spelare där de hävdar att handlarna inte vill ta in nya nummer innan de gamla har tagit slut...)

TRASIGA TIDNINGAR

Hej på er alla ni som gör Sinkadus. När jag fick min Sinkadus nr 15 upptäckte jag något förfärligt. Till att börja med (fast det visste jag ju redan) var den mycket försenad. Den hade kommit till butikerna men inte till prenumeranterna. Men det värsta av allt — den var trasig!! Aaahh!! Död och pina! De åtta sista sidorna var skrynkliga och trasiga! Vad skall jag göra?

Om ni tycker att det är ert fel, så får ni gärna skicka en ny till mig. Ni kan också få tidningen i fråga.

Jakob Eliasson

Så här gör du om din tidning är skadad. Ta den med dig till ditt postkontor och be att få postens blankett för skadeanmälan. Följ anvisningarna (du måste bl a lämna ifrån dig tidningen). Om posten finner att de är ansvariga (t ex att sorteringsmaskinen har knycklat till eller kapat tidningen, eller att brevbäraren har försökt pressa ner den lite för entusiastiskt i en full brevlåda) får du ersättning för den.

FÖRST, MEN FULLSTÄNDIGT FEL

När vi läste om den OTROLIGA tävlingen i Sinkadus bestämde vi oss för att samla ihop vår spelgrupp... eller i alla fall 3/4, dvs hälften (allt enligt vår mattelärare) av den.

Frågorna vållade oss inte så stora problem, eftersom vi är väldigt "insatta" i Äventyrsspels produkter.

Ett litet problem var dock fråga nr 1... och... eh... några till...

Svaren:

1. Kejsaren...? Kejsaren...? Var det inte Askungen som tappade skon...?
2. I Nocab Pöknis mage.
3. Vellingby
4. Svavelvinterlådan
5. Shaguliterna
6. Galadriel
7. En rollspelsklubb
8. Sprängd drake
9. Hjortrongulls meloner
10. Få rost i kalsongerna
11. Saml... nä...
12. Sabrina
13. Spelar golf
14. Vår svenskläraret
15. Sam Handfallne
16. Anders Blixt, Henrik Strandberg, Sverker Haraldsson och han som fick magsår.
17. Si vis pacem, para bellum
18. En äventyrsmodul till Expert
19. Dörren är redan öppnad
20. Åsögatan 115
21. Ånej, det var bara 20 frågor, eller...?

Extra "svåra" men dock roliga:

1. Kartorna liknar Gotland
2. Transsibiriska järnvägens logotype
3. Ebbe Carlsson
4. De finns
5. Ulvriket

Glad fortsättning önskar Blatlfagus den Oblekte

Det ovanstående är den allra först inskickade lösningen till Trivia-tävlingen. Och uppenbarligen helt felaktiga, i och för sig...

— Tävlingsred

INTRESSANT ÄR KORT

Vi tycker att det är fint med avancerade (jobbiga?) regler.

Vi tycker också att insändarna

skall vara lika korta och intressanta som denna.

Blatlfagus den oblekte

UPPLAGE-SKILLNAD?

Jag äger de äldre versionerna av Drakar och Demoner (3:e upplagan) och Mutant (2:a upplagan). Sedan ni publicerade de senaste upplagorna av spelen har jag hela tiden begrundat om de är värda att köpa. Har ni tillfört nya regler och annat som inte finns med i de äldre versionerna?

Det vore ju onödigt att köpa de nya upplagorna om dessa innehåller samma regler som de gamla.

Jean Johansson

Jag gjorde en genomgång av Drakar och Demoners upplagor i en tidigare Brevspalt, men här skall jag försöka åstadkomma en köpguide för den intresserade.

Drakar och Demoner finns i fyra upplagor. Om man har den allra första (blå boxen) är det klart vettigt att skaffa en senare. Upplaga två (första svarta boxen) innebar en storrevision av hela spelet. Skillnaderna mellan upplaga två och tre (tunt papper i boxen) är ganska små; mest rör det sig om rättningar av en del fel. Fjärde upplagan (nya typen av hårda boxar, felaktigt benämnd som tredje upplagan i förordet), har reviderats, förtydligats, blivit av med en del mindre roliga varelser och fått fler nya, samt har begåvats med nya illustrationer. Golvplanerna, figurarket och äventyret (Äventyrspaket 1) är också nya och bättre jämfört med tidigare upplagor. Kan vara intressant att köpa för den som slitit ut sitt ursprungliga exemplar, men det är inte samma stora skillnad som mellan upplaga ett och två.

Mutants upplagor skiljer sig i stort sett på bara en punkt: ny box i den nu aktuella, innehållet är det samma, men man kan dock hitta små skillnader som till exempel rättade fel.

Chock och Sagan om Ringen har endast fått småfel rättade.

— Kalenderbitaren

TOMTSKÄMT

Jag är en hängiven läsare av Sinkadus, och jag tycker att er tidning är bra, men jag vill påpeka ett par saker:

1. När kommer nästa Tennhjältar, som ni utlovade i nr 8?

2. Jag gillar inte att ni kommer ut med era tidningar så sent. Decembernumret, t ex, fick jag inte förrän idag (29 dec), när enkäten ska vara inskickad senast den 1 januari. Skulle ni inte kunna vara lite snabbare? Om ni har svårt att hinna med föreslår jag att ni kallar nästa nr för "mars-numret" för att på så sätt komma ifatt.

3. Ha, ha! Mig lurar ni inte. Något äventyr som "Bland tomtar och troll" skulle bli för dyrt att göra för att säljas endast en dag, och dessutom är inga affärer öppna på julafton. Ert skämt blir heller inte lika roligt när man får tidningen efter jul.

4. Varför tog ni med en massa konstiga namn i Samuraj? Om ni inte hade gjort det hade man sluppit en massa frågor som: "Öh, vad är det för något?"

5. Räknas Stjärnornas Krig: Rollspelet som Stjärnornas Krig-modul 1?

Stefan Termén

1. Klas Johnsson, en synnerligen duktig modellbyggare håller för tillfället på med ett dioramabygge åt Sinkadus, och då han även är en skrivkunnig herre kommer ni att få ta del av mödorna lite längre fram i år. En rekommendation till de som är sugna på att få kika på lite avancerat landskapsbygge för sina dioramor, kan ta en titt i fönstret hos US Hobby i Stockholm. Där finns nämligen ett av Klas' dioramor (visserligen med ett järnvägstema, men jag tror ändå att dioramafansen kan få ut åtskilligt av det).

2. Sinkadus nr 16 blev något försenad pga sjukdom, annars skulle alla ha fått tidningen före jul. Enkäten fick fel datum — det skulle ha stått 1 februari...

3. Vi trodde heller inte att affärerna skulle vara öppna på julafton. Tradition fick ta emot 78 telefonförfrågningar om äventyret... Till en början var de helt oförstående då de inte hade läst Sinkadus än, och vi lustigkurrar på Äventyrsspel hade glömt att informera dem.

4. Det är vår åsikt att mycket av känslan för en miljö ligger i just namnen. Att då inte ha med de japanska namnen i en modul om ett fantasy-Japan skulle kännas fel.

5. Ja och nej. Det är den första publicerade modulen, men vi vet inte om det är någon mening med att ge den ett nummer. Å andra sidan kommer "numreringen" av äventyrsmodulerna att bli rätt intressant. Mer om det senare.

MORS ALLA GLADA

Här sitter jag och skriver detta brev och förbannar mig på min/vår spelledare, som är rena synonymen till de punkter som publicerades i nr 15 på sidan 21. Man kan lugnt säga att de är hans motto. Snälla någon, ge mig ett par råd om hur man "behandlar" en sådan SL — utan att mista bonus-ep, turpoäng, eller att få sin älskade rollperson avlivad.

Nu undrar jag hur sådana analfabeter som till exempel "Z" vågar skriva brev och gnälla, när de inte ens vet vad deras ord betyder. Egentligen har jag inget emot sådana brev, för det är alltid roligt att läsa svaren, vilka oftast brädar gnällandet totalt.

Jag skulle ändock önska att alla gnällpipor kunde avreagera sig hemma istället, till exempel genom att sparka på sin byrå, istället för att förstöra stämningen.

Från en glad skåning

VÄDJANDEN OCH RÅD

Jag har några frågor, vädjanden och råd.

1. Kan ni inte skriva någon artikel om hur man konstruerar en förbjuden zon? Jag får alltid för mig att jag lägger in för många högteknologiska fynd när jag fixar ett äventyr.

2. Bojkotta alla tjurskallar som "Z", och sådana stroppar som tycker att de vet så himla mycket som "En påpekande 5-tonåring". Huvudsaken är väl ändå att det är ballt att spela, eller...?

3. Kommer det någon/några moduler till Mutant inom överskådlig framtid, istället för alla miljontals moduler till Ereb Altor?

4. Bra att ni gjorde en artikel om body bombing, men kan ni inte skriva lite om övriga sporter i Mutant-Skandinavien?

PS till tjurskallarna ovan: Titta på Läderlappen istället!

Högaktningsfullt

Big Billy Bob

1. God idé, vi skall ta den under övervägande. Bidrag från er läsare är alltid välkomna.

2. Se den glade skåningens brev ovan...

3. Se Hemmafronten.

4. Jaha, alla sportfånar, vi väntar på artiklar.

ANGÅENDE ANONYMA BREV

Det stod i en brevspalt att ni inte publicerade anonyma brev, så även om ni har fått adress och det riktiga namnet, är det då inte fel mot läsarna när underskriften till exempel lyder "Kung Artur", som ett av breven i samma nummer? Det är väl också en sorts anonymitet?

Magnus Lövenklev

Jovisst, det är en sorts anonymitet. Men det är också helt tillåtet att tycka till om ett och annat och ändå använda signatur, vare sig det är kontroversiella åsikter eller inte.

Adressen behövs för att vi som publicerar brevet skall ha en möjlighet att kontrollera om en uppgift verkligen stämmer innan vi sprider den vidare. Anonymiteten är ändock skyddad. Som ansvarig för en brevspalt har jag samma skyldigheter mot brevskrivarna som vilken annan person med tystnadsplikt som helst, till exempel präster, läkare, psykologer, lärare och andra som inte utan vidare kan berätta om vad de har fått veta i förtroende — även om Sinkadus brevspalt kanske inte har riktigt samma dignitet som till exempel en patientjournal...

— Olle Sahlin

FRÅGA OCH KRITIK

Jag skulle vilja ha svar på en fråga angående Ereb Altor, samt ge lite kritik.

I Ivanhoe-äventyret står det på nästan varje SLP att de talar zorakiska och kanske en del kardiska. Men i Sinkadus nr 15 står det att jori talas som "modersmål från Felicien i sydöst till Trakorien i nordväst". Nog måste väl Zorakin ligga där emellan? Är zorakiska och kardiska bara dialekter av jori, eller vadå? Que?

Annars måste jag berömma er för Ivanhoe, det var mycket intressant. Jag hade stort nöje som SL att skicka inkvisitionen på mina grymma spelare (bland annat dränkte de Gwellmyn i en tunna kvicksilver i Svavelvinter). Jag har inte funnit någon bra metod att lugna mina spelare ännu, men när en två och tjugo lång solriddare kom och krävde hälften av allt de ägde i botgöring för att de hade bränt en kyrka och dödat en präst, blev de tysta. Man går som bekant inte emot gudar... (Möjligtvis i Bard's Tale III.)

Vidare önskar jag att ni gjorde en artikel om hur en bra SL sköter sig, lägger upp äventyren, och så vidare.

Hrauf Rias Hampe (Sabeltämje)

Ingenting är nytt under solen — det är ett gammalt uttryck som kommer väl till pass här. Ereb är inte Europa, men helt klart är att vi har lyft en hel del grundidéer därifrån. Till exempel den om det fallna imperiet. Jorpagna har några saker gemensamt med Rom; båda var en gång stora och lysande imperier som spred kultur och språk vida omkring. Rom slogs sönder av folkvandringarna och ett inre förfall — Jorpagna gick under på grund av en märklig insektsinvasion.

De folk som talar jori numera var under en längre tid utan kontakt med varandra, så språket föll sönder i ett antal dialekter. De går att förstå, ungefär som svenska/norska eller italienska/spanska, men det finns ändå en risk för missförstånd. Det här återspeglar situationen i Europa under århundradena runt år 1000.

BOXNING OCH BREVVÄNNER

Jag är en spelledare på tolv år som har ett problem i rollspelet Chock. En av mina spelare har styrka 80, vighet 80 och är mästare i färdigheten Boxning. Är han då världsmästare i Boxning?

Sedan har jag några kommentarer om tidningen. I Arkivet har ni för mycket artiklar om Drakar och Demoner Expert. Sagan om Ringen är ert bästa rollspel, så fram med mer artiklar till Saurons Språkrör. Kan ni inte publicera en karta över Midgård i tidningen?

Jo, nu kom jag att tänka på en annan sak. När vi spelar Sagan om Ringen har jag en spelare som bara jagar erfarenhetspoäng. Hur ska jag göra för att han ska intressera sig mera för spelet?

Till sist söker jag rollspelande brevvänner. Min adress är:

Joachim Elm
Allévägen 9
184 51 Österskär

Nå, vilka råd kan ni ge så att Joachim får ordning på sin karriärfixerade spelare?

Din boxare skulle definitivt höra till världseliten — varför inte låta honom gå en runda mot den regerande Mästaren? Det skulle kunna ge intressanta tillfällen till rollspel, i

synnerhet om Det Okända blandar sig i det hela.

SVAR PÅ TAL

Jag är en ensamvarg som skulle vilja ha några väldigt lätta frågor besvarade.

1. Jag har läst många kritiska brev i Sinkadus och har kommit fram till att när ni svarar så håller ni för det mesta aldrig med den som har skrivit brevet. Ni kommer nästan alltid på något svar som är emot kritiken, även ifall den som har skrivit brevet (enligt min mening) har rätt. Ni får gärna rätta mig om jag har fel, eller förklara varför ni alltid svarar som ni gör.

2. Jag undrar hur många brev ungefär ni får in varje månad? Om det är ganska många, varför då inte ta med fler än vad ni gör nu. Jag tycker att ni borde ha med många fler så att det blir 3-4 sidor med brev.

3. Varför gör ni inga moduler till Drakar och Demoners grundregler? Det är faktiskt så att alla inte har, eller ens gillar, Expert. Mitt råd är att ni gör stora moduler till grundreglerna också.

4. Jag undrar om man kan skicka in egna moduler till er som ni sedan kan publicera? Om det går bra, skall man skicka in punkter och idéer eller redan färdigskrivna moduler?

5. En sista fråga: vem/vilka var det som startade Äventyrsspel? Han/hon/de som gjorde det, tackar jag för det de har lärt mig under alla dessa år!

Alexander Gagliano

1. Vi tenderar att välja ut sådana brev som vi kan komma med ett intressant svar till. I regel blir det just sådana brev där brevskrivaren och vi har olika åsikter om något. Speciellt då om det är frågor som dyker upp mer än en gång.

2. Vi har aldrig räknat, men vi uppskattar antalet brev som direkt vänder sig till Brevspalten till ungefär 40-60 i månaden. Till det kan man sedan lägga några hundra enkätkommentarer av lite större längd till varje nummer. Som du ser har vi fler brevsidor i det här numret — som ett experiment.

3. De skulle inte sälja tillräckligt väl för att vi skulle ha råd att ge ut dem, även om vi skulle vilja.

4. Både och. Om du har ett äventyr "i huvudet" som du skulle vilja veta om vi är intresserade av, kan du skicka in ett synopsis (kort sammanfattning) för att få veta om vi är intresserade. Om du har ett färdigt äventyr eller något annat, kan du skicka in det som det är. Två viktiga punkter: skicka aldrig original, utan kopior; skriv ditt namn och adress tydligt på första och sista sidan samt gärna på fler ställen.

5. Fredrik Malmberg, Lars-Åke Thor och Klas Berndal startade Äventyrsspel.

COOLA MONSTER?

Vad menar egentligen valparna med "coola monster"?

Jo, att det skall finnas minst 800 mer än sjuka, fullständigt otroliga varelser som endast existerar för att slås ihjäl! Enligt min åsikt ett tämligen meningslöst livsmål.

Pojkar (ev flickor) små, spela ni Dungeons & Dragons och låt Äventyrsspels redaktion slippa bry sina huvuden med vansinniga fantasifoster, och istället få tid till att framställa intressanta äventyr som exempelvis Marsklandet, där spelarna kan få välja vad de vill göra och inte bara får hålla på att slå ihjäl "coola monster" och ta deras miljontals "häftiga magiska prylar".

Tack för ordet.

Vänligen eder Fredrik Jonsson

FÖRSVANN I EN RÖKPUFF

Jag är en 17-årig rollspelsfantast. Jag har spelat DoD i fyra års tid och för en vecka sedan provade jag på soloäventyret i DoDs grundregler. När jag mötte den mäktige spelledaren med tärning runt halsen, grep jag mitt svärd och rusade emot honom. Men då försvann min rollperson i ett rökmoln.

1. Vad var det för besvärjelse?

2. Vad har han i PSY?

3. Har man någon chans att göra motstånd?

För övrigt var det ett toppenäventyr.

En konfunderad spelledare

1. Käre Konfunderad, besvärjelsen heter UTPLÅNA ROLLPERSON och kan ej misslyckas när den slungas av någon som behärskar den. Den har dock en begränsning: ingen rollperson kan lära sig den.

2. Han har ett alldeles förgrasligt stort antal.

3. Nej, men vi känner till fall där den mäktige spelledaren framgångsrikt har mutats med chips och kakor.

OMVÄNDA ORCHER?!?

Jag kan inte förstå varför ni tog in Åke Eldbergs "Krönikera mera" i Sinkadus nr 12. Visserligen är idén god att skriva ner sina äventyr, men själva krönikan (Åkes kampanj?) är sannerligen inget vidare. Jag syftar på följande:

- Sällskapet; tre människor, tre orcher och en alv. Jag ber att få påpeka att orcher hatar alver och tvärtom, och båda raserna är misstänksamma mot människor. Ett sådant följe borde inte fungera, såvida man inte bortser från rasernas mentalitet, vilket Åke uppenbarligen har gjort.
- En alvstad med fulla alver på gatorna?!
- Ökänd alv-mentalist/tjuv? Alvtjuv?! Se "Älvfolk" i MB2.
- Olav Snäll, omvänd orch?!

Visserligen kan en SL ändra reglerna som han behagar, men då Sinkadus är Äventyrsspels officiella språkrör borde ju intagna artiklar "hålla sig" till de officiella reglerna. Tack för ordet.

Anders Bergström

Tja, vad svarar vi på det här? Att Åke inte kör med standardbeskrivningarna av orcher och alver, är ju helt klart. Det är också helt klart att det står varje SL fritt att använda eller förkasta de regler vi publicerar. Här har vi en som har gjort det med ett ganska roligt resultat. Att vi prompt skulle behöva hålla oss till våra "officiella" regler i Sinkadus är inte sant. En sådan stelbenthet tycker vi inte befrämjar äkta ROLL-spelande.

Vad Åkes krönika bland annat visade är att det går alldeles utmärkt att ändra i reglerna. Du skulle bara se en del av de saker vi själva har åstadkommit...

TACK...

till Det Grå Brödraskapet, RS Draken, Excalibur, IQ Boys, Klas Svensson och alla andra klubbar och privatpersoner som har skrivit och ringt till oss. Tyvärr ligger klubbverksamheten på is tills i juni-juli 1989 på grund av det tunga skolarbetet (vi går nästan allihop det jobbigaste gymnasieåret). Återkom gärna då, för nu har klubben inga pengar att besvara brev för. Det går dock utmärkt bra att bli medlem (gratis). Vår minimiålder höjdes i juli till 15 år, och vi har just nu ett tjugotal medlemmar. Skriv eller ring! Vi spelar ALLT!

TRÄSK i Trollhättan

Att vi tar in något av det här slaget på Brevsidan är ett singulärt undantag, huvudsakligen därför att TRÄSK är en av de klubbar som gör mycket för ökade kontakter mellan klubbar runt om i landet, och för att det belyser ett av skälen till varför någon kanske inte besvarar det brev omedelbart, som du skickade till någon som annonserade i Klubbspalten.

Ta därför som vana att alltid skicka med ett frankerat svarskuvert med ditt första brev när du besvarar en annons i Klubbspalten. Vem vet, kanske har just den du skriver till fått ta emot en sådan mängd brev att det blir en mycket tung börda att besvara alla. Svarskuvertet är ett bevis på din omtanke.

ROLLSPEL OCH VERKLIGHETEN

Ta inte med brev av typen "Apropå lasern och masern" från nr 14. Snacka om skit! Rollspel handlar inte om verkligheten och vad man kan och inte kan göra. En av anledningarna till att man spelar rollspel är ju att man kan göra saker som är omöjliga.

Drakar kan inte spruta eld... Det är ju så man får huvudvärk!

Magnus Olofsson

KOMMENTAR TILL Z, MED MERA

Att ha med en överblick av engelska rollspel i Sinkadus var bra, men att ha med material till andra spel än Äventyrsspels egna tror jag inte är så lämpligt. Speciellt inte "slayer-spel" som D&D, hur coola besvärjelser och varelser (Rostmonster! Ha!) det än finns. Det som står i Gigant om politik och religion, som är så "o-coolt" enligt Z, är till för att bygga upp en spelvärld, som är mycket "coolare" än ett 30-rums grottkomplex inhysande allehanda "coola" monster.

Men om du, Z tycker att rundvandringar i grottor och att döda monster är "coolare", så kan du, som Red svarade, hålla dig till D&D.

Din andra befängda idé: att ersätta "GDD var så bra" med "Usch och fy för GDD" var också enbart fånigt. Jag vill inte läsa någondera av denna ospecifika kritik. Påståenden som dessa säger inget om något. Skriv istället vad det är som är så dåligt/bra så Äventyrsspel vet det till förbättring av kommande produkter.

Och dessutom blir Brevspalten innehållsrikare och intressantare för oss läsare.

Cool killing Kalle, Tibro

Nej, som vi har sagt tidigare kommer vi inte att skriva artiklar och äventyr som är specifikt riktade till andra än våra egna spel. Å andra sidan kan mycket av det vi skriver användas till, om inte alla spel, så åtminstone en hel del andra. En artikel om hur man kan konstruera äventyr, till exempel, är ju knappast knuten till ett visst spelsystem.

Om det kan tyckas som att vi hackar mer än en gång på Dungeons & Dragons, så beror det huvudsakligen inte på att det är en konkurrent som har gett ut spelet. Äventyrsspel fick erbjudandet att göra det spelet på svenska för ett antal år sedan, men vi tackade nej. Läs vad Åke Eldberg har att säga i sin artikel om moral i rollspel för en förklaring till varför vi inte är så där överdrivet förtjusta i D&D.

KLUBBSPALTEN PÅ SID 38?

Här kommer ett brev från den fanatiska rollspelsdiggaren på Kalkstens-Hawaii, Östersjöns Pärla!

Först vill jag ge er nr 3 av vårt fanzine (ni minns kanske nr 1, som jag sände er för ett teg sedan?) och ber er säga vad ni tycker. Förhoppningsvis är det förbättrat. Är det sedan något som ni kan ha användning för så är det bara bra.

Sedan vill jag komma med några kommentarer om nr 15. Arkivet var, som vanligt, den bästa spalten i tidningen och den blir bara bättre och bättre. Ju fler artiklar ni publicerar och som beskriver vissa ämnen, desto mer detaljerade blir era rollspel och därigenom intressantare att spela.

Artikeln om maffian till Chock var bra skriven, men egentligen onödig. Jag kan förstå era och Thomas tankar, men det verkar på något sätt vara som om ni har tagit med den för att ni inte har något annat material till detta rollspel. Samma sak med artikeln om body bombing. Den var bra och intelligent skriven, men saknar större betydelse i spelet. Nu tycker ni kanske att jag motsäger mig själv, jag ville ju ha artiklar som beskriver ämnen i detalj? Det jag menar är att ni inte

hade behövt fylla ut Zonen med ett ämne som spelarna ytterst få gånger kommer i kontakt med (eller är det dåligt med material till just Mutant och Chock? Ordna tävlingar!).

De andra artiklarna i numret var alla av mycket hög kvalitet. Speciellt artikeln om engelska rollspel var en utmärkt vägledning för de som vill köpa utländska varor. All heder åt er för att ni osjälviskt avvarade ett helt uppslag åt dem.

Jaha, det där var väl min subjektiva uppfattning om Sinkadus nr 15, och jag vill avslutningsvis säga att det var ett av de bästa nummer ni har gett ut. Man kan verkligen observera en markant förbättring.

Men vad tusan gjorde Klubbspalten på sidan 38...?

Över till något helt annat: Jag ser inget större fel i att spelarna i Mutant får högteknologiska föremål. Det beror ju mycket på vad det är för prylar. Vapen och förintelsemaskiner måste SL givetvis spara in på, men små saker som lyxtändare och ficklampor kan ge spelarna en känsla av framtid och är nödvändiga för den rätta touchen som Mutant har. Dessa "små" saker kan omöjligt rubba balansen i spelet. Och om man ur realistisk synvinkel betraktar detta så borde ju vapen vara avsevärt mycket sällsyntare än vardagssaker för 2000-talets människor. Så jag tycker att äventyren borde innehålla mer detaljerade "vardagssaker" än vad de gör idag.

För varje nummer av Sinkadus ser man hur de olika svenska rollspelen blir alltmer realistiska, utbyggda och finputsade. Tänk vad utvecklingen har gått snabbt från det första Drakar och Demoner fram till Gigant. Vad kommer att ha skett när Sinkadus nr 20 kommer ut? Säkert mycket.

Det var väl allt jag hade att säga för tillfället? En sak till: vart har Nisse tagit vägen? För ett tag sedan var det ju nästan bara han som tecknade, och nu ser man knappt några av hans bilder. Har ni inte råd med honom längre, eller...? Även om Jakob och Nagy tecknar mycket snyggt så kan man inte jämföra dem med Nisse.

Daniel Sjöberg

Kalkstens-Hawaii är alltså Gotland, om nu någon undrar.

Jodå, vi kommer ihåg ditt fanzine; det är ett av de bättre som har ramlat ner i brevlådan, och nr 3 var till och med bättre än nr 1. Tack för det. Det är kul att se att fanzinepubliceringen är så pass aktiv runt om i landet. En del har vi fått, men vi vet att det finns mängder av fanzineutgivare runt om i landet som bara sitter på sina tidningar... Läs förresten vad vi har att säga om klubbar och klubbtidningar på Hemmafronten i det här numret.

Att Klubbspalten låg på sidan 38 hänger ihop med det vi hade att säga i Hemmafronten i nr 15 om färgen i tidningen. Eftersom nu färgen är "låst" till de yttre sidorna har vi börjat tycka att det är lite dumt att slösa bort färgsidor på sådant som Klubbspalten och Butiksguiden. Samtidigt blir det lite lättare att planera layouten när det gäller utnyttjandet av färgsidorna, om de två sidorna är lite rörligare. Så om ni står ut med att Klubbspalten kan dyka upp lite varstans i tidningen, kommer vi att fortsätta med det.

Nej, vi vill inte hålla med om att Chock- och Mutantartiklarna i nr 15 var utfyllnad. Visst, det ÄR en brist på riktigt bra material till Chock, men att i ett sådant läge INTE ta med en artikel som kanske kan betraktas som varande en liten bit ute på ena kanten, vore ju ganska dumt — då blev det ju inte något alls! Nåväl. Att body bombingen skulle vara onödig är vi heller inte med på. Förvisso har du rätt när du säger att man inte kommer att använda de reglerna varje gång man spelar, men hur ofta används till exempel fältslagsreglerna i Drakar och Demoner-kampanjer? Om det helt plötsligt dyker upp hela tre artiklar om ett ämne, samtidigt som vi själva har börjat fundera på att skriva något om det, då kan man ju lätt tro att ämnet är ganska intressant, eller hur? Fast vi kan ju ha fel...

Tävlingar är förvisso bra, men då får vi bara in material av en viss sort. Bra artiklar är alltid av stort intresse för tidningen, och tas tacksamt emot (om de dessutom är välskrivna har de större chans att fånga vår uppmärksamhet, men det är inte huvudkravet). Om någon undrar, kan vi upprepa att vi betalar för allt material som kommer in i tidningen. Ersättningen ligger på mellan 1,5 och 3 öre per typrum, beroende på kvalitet. Om ni har svårt att föreställa er hur mycket det blir, så kan det jämföras med att vi får plats med ca 7.000 typrum per sida. Med andra ord ca 100-200 kr per sida.

Nisse är fullt upptagen med att vara chefsmässig, så illustrerandet har kommit lite på undantag. Å andra sidan har vi ju flera andra mycket duktiga illustratörer numera.

OM IDOLER

Jag skulle vilja besvara punkt 4 i Kung Arthurs brev i nr 15 där han undrade hur man kan ha en så kallad reglofil som idol.

För det första; en idol är en person som antingen utmärker sig på något sätt eller har väldigt stor utstrålning. Eftersom jag inte har mött Dag Stålhandske kan det alltså inte bero på hans utstrålning, så därför återstår bara en sak. Vad utmärker sig då Dag i för någonting? Är det kanske i hopp på ett ben? Nej, det är hans sätt att skriva artiklar som utmärker honom.

Ta t. ex. artiklar som Mer om strid (nr 8), Grundegenskaperna begrundade (nr 11). Listan kan göras längre. Går det då att skriva artiklar av den kvaliteten om man inte är en aktiv spelare och/eller spelledare?

För det andra; för att kunna skriva artiklar, regeltillägg, mm, så måste man definitivt kunna spelet utantill och innantill. För att kunna lära sig ett spel så bra måste man spela det många gånger, om inte annat så för att omsätta det man skrivit i praktiken. Så man kan lugnt påstå att Dag inte är någon reglofil.

Med det hoppas jag att jag har besvarat punkten och ser hemskt gärna att Dag får fler artiklar införda i tidningen.

Magnus Lövenklev — Igen

Flera Stålhandske-artiklar finns på lager.

KARTOGRAFISK EXPEDITION ÅTERKOMMEN

Jag satt och bläddrade i senaste Sinkan och fastnade på brevsidan. Under rubriken "Frågor som söker svar" fanns fråga 1 om den radioaktiva zonen i Nidarhavet.

Svaret är: det är jag som är skyldig till den! Jag upptäckte att ungefär samtidigt som man tog itu med Tyskland förstörde man alla oljekällorna i Nordsjön med hjälp av kärnvapen. Det smittade ner havsbotten ordentligt med radioaktivitet. Sedan dess är Golfströmmen full av radioaktiva partiklar som vandrar längre norrut för varje år. Så man kan gott säga att själva vattnet där är tämligen ohälsosamt!

För övrigt kan jag tipsa om att om det är någon som undrar över något på någon karta som jag har ritat, så vet jag nästan till 120% vad det är.

Ofta är det grejor jag har påpekat lite i sista stund, och då finns det bara på kartan och inte i texten.

Så ni kan alltid fråga mig.

Ann Sophie Qvarnström

Så var det alltså med det mysteriet.

Angående kartorna i övrigt: om någonting är oklart är det med andra ord ingen större mening i att fortsätta kräla omkring i okunskapens klibbiga mörker, utan skriv hit så får vi försöka bringa lite ljus över spörsmålet.

NYA ROLLFORMULÄRET

I Sinkadus nr 14 fanns det ett rollformulär till Expert, men jag har inte den Sinkadus som gör att jag kan använda formuläret. Så jag undrar om man kan köpa det som behövs för att kunna göra det.

David Edmark

Vi har fortfarande kvar några ex av Sinkadus nr 11. Det var i det numret som artiklarna i fråga publicerades. Den och övriga tidningar som finns kvar i lager kan köpas från Tradition.

TOLKIEN-FAN

Jag skulle vilja ge er på Sinkadus-redaktionen lite beröm för alla era superba artiklar. Särskilt bra tycker jag Anders Blixts regelfunderingar är, och Erik Granströms artiklar om Ereb Altor i nr 14 och 15. Jag har även ett par frågor som jag skulle vilja ha svar på.

1. Jag läser ganska mycket av JRR Tolkien och skulle gärna vilja gå med i ett sk Tolkiensällskap. Jag undrar vad de sysslar med i ett sådant sällskap. Hur blir man medlem? Vad finns det för olika Tolkiensällskap i Sverige? Spelar de rollspel i ett sådant?

2. Har ni några tips för att starta en spelklubb? För ett år sedan försökte jag och några andra killar i klassen starta en spelklubb där vi bara skulle ha en enda spelledare, men resultatet blev ett fiasko där klubben delades i två delar. Den ena delen med sin SL och den andra med sin. Medlemmarna i den ena gruppen tyckte att det var de andras fel att klubben splittrades och tvärtom.

Men varför bilda en spelklubb överhuvud taget då? Jo, vi ville att det skulle vara så bra som ni alltid utgår från att det är, när ni skriver era regler, nämligen att bara ha en SL. Och därmed kommer vi in på fråga tre:

3. Varför utgår ni alltid från att det bara finns en spelledare när ni skriver era regler? Då blir det ju så att det bara är en person i spelgänget som kan köpa äventyr och kampanjer. Och vad gör man om spelledaren själv vill spela någon gång, eller om någon av spelarna kanske vill göra en egen kampanj?

Slutligen vill jag bara be alla er som skriver hit och klagar och kvider över sådant som ni ändå inte begriper, att ni ska fortsätta med det. Det är ju faktiskt ganska roligt att läsa redaktionens dräpande svar på era obildade insändare.

Rasputin Took alias Nicotin Woln

Och för inte allt för länge sedan var det någon som skrev hit och berömde oss för att vi tog oss tid med att svara lugnt och sakligt på även kanske något korkade brev. Antingen har Red slängt sina hämningar överbord och låter sin sanna natur titta fram, eller så uppfattas svaren olika av olika personer.

1. Tolkiensällskap sysslar med allt möjligt, från kämpalekar med svärd och sköld till ståtliga banketter där medlemmarna är medeltids- eller fantasyklädda. Förutom de mer festliga tillfällena brukar de flesta grupperna ha gillen som ägnar sig åt olika intressen — dock inte alltid med direkt anknytning till Tolkiens böcker. Aktiva tolkiensällskap finns i Stockholm, Uppsala, Gotland, Göteborg/Borås, Skåne och Södertälje (det är i alla fall de som vi känner till). Stockholms Tolkiensällskap annonserar på Klubbspalten; via den föreningens kontaktperson kan den intresserade säkert få tag på övriga sällskap. Vi vet att även Skåneföreningen är intresserad av nya medlemmar. Båda dessa har dock en åldersgräns på 16 år.

2. Se uppropet på Hemmafronten. Det kommer en artikel så småningom baserad på de svar vi förhoppningsvis får in.

3. Det brukar fungera bäst så. Givetvis är det inte förbjudet för spelarna att känna till reglerna eller data om varelser, men vi tycker nog att det är en fördel för spelupplevelsen om spelarna kan få koncentrera sig på att rollspela.



STRIDSTABELL TILL SRR

av Henrik Strandberg

När man slåss i *Sagan om Ringen — Rollspelet* så är det många saker man måste hålla reda på. Denna tabell kommer förhoppningsvis att hjälpa SL lite grann. Tabellen läses så här:

Rollperson/ monster

Här skriver man upp beteckningen på de olika stridande. Jag brukar oftast skriva spelarnas namn eller namnet på deras rollpersoner överst, och under dessa beteckningen på deras motståndare. Oftast blir det bara någonting liknande "orch nr 1, orch nr 2, varg nr 1", osv.

Därefter skriver man upp vilken rang de stridande anses ha, då man skall slå på *Motståndstabellen*. Rangen kan även ha betydelse då man räknar ut EP.

Efter rangen kommer den viktigaste siffran i alla strider, antalet Skadepoäng. I denna kolumn görs aldrig några förändringar, utan när antalat förlorade SP (kolumn 12) når denna siffra blir rollpersonen medvetslös. När antalet förlorade SP är lika med SP plus rollpersonens värde i Fysik, är rollpersonen död.

Offensiva modifikationer

I dessa kolumner skriver man upp rollpersonens två vanligaste vapen samt vilken Anfallsbonus han har. AB modifieras med ett visst värde beroende på om han har tagit någon skada (se kolumn 13, - på *akt*). 'Vapen' kan vara antingen ett vanligt vapen eller en besvärjelse. Har man samma AB i två vapen kan man skriva dess namn i samma ruta. AB kan antingen användas enbart till anfall, eller så kan man vara försiktig och ta bort en del av AB, för att därigenom höja FB.

Defensiva modifikationer

Här skriver man först och främst vilken *rustning* rollpersonen bär. Om man får plats kan man även skriva vilka modifikationer den ger mot vissa vapenkategorier (se tabell SET-2 i tabellhäftet).

På *FB* skriver man vilken Försvarsbonus rollpersonen har. Denna siffra ändras ej under striden.

I kolumnen för *Sköld* kan man skriva t. ex. 'Ja, +25 FB'. Om rollpersonen väljer att inte använda sin sköld så har han normal FB.

'AS/BS' står för 'Armskydd/Benskydd'. Dessa skyddar mot vissa allvarliga skador, men ger minus på vissa färdigheter. Om rollpersonen har armskydd men inte benskydd, kan man skriva t. ex. 'J/N'.

Skador

Det som är krångligast att hålla reda på är skadorna; d. v. s. hur mycket skada rollpersonen har tagit, hur mycket han blöder (SP/SR), hur länge han är omtöcknad, osv.

I den första kolumnen skriver man hur många SP rollpersonen har tagit i skada. Skada kan man ta på tre sätt; genom vanliga attacker, genom allvarliga träffar och genom blödning (SP/SR, anges i beskrivningen av en allvarlig träff).

'- på akt' kan man också få genom allvarliga träffar. Man får då så mycket minus på alla färdigheter, även AB (dock ej FB, som ej är någon färdighet).

'SP/SR' betyder 'Skadepoäng per stridsrunda' och simulerar att rollpersonen blöder. Man fortsätter att blöda tills man är död, tills man blir helad eller får första förband, eller tills alla förlorade SP är återvunna genom naturlig läkning. I slutet av varje stridsrunda lägger man den siffra som står i denna kolumn till Förlorade SP.

Omtöckning innebär att man är så snurrig att man inte kan handla normalt. Man har halverad AB om man är omtöcknad, och har sålunda svårt att såväl försvara som anfalla.

I kolumnen för *Övrigt* kan man skriva t. ex. 'dör om sex rundor', 'bruten vänsterarm, får ej använda sköld', el. dyl. Man kan även göra små noteringar om hur många EP de olika rollpersonerna får eller hur många pilar eller SP de har kvar.



Rollperson/monster	Rang	SP	OFFENSIVA MODIFIKATIONER				DEFENSIVA MOD.				SKADOR				
			AB	Vapen 1	AB	Vapen 2	Rustning	FB	Sköld	AS/BS	Förl SP	–på akt	SP/SR	Omtöckn	Övrigt

ERFARENHETSPOÄNG I SRR

av Rikard Klasson

Utdelandet av erfarenhetspoäng är ett av de allra viktigaste momenten i SRR. Till skillnad från i t ex Drakar och Demoner belönas varje handling med ett visst antal poäng som slås ihop till en gemensam pott. Då summan blivit tillräckligt stor har man chansen att höja färdighetsvärdena i vilka egenskaper man vill, oavsett om man har använt dem eller inte. Höjningen är ofta ganska liten i förhållande till den prestation som krävs av rollpersonen för att han skall höja.

Ett noggrant bokförande av erhållna ep är tidskrävande och omständligt men absolut nödvändigt. Spelarna lynchar garanterat den SL som delar ut för lite ep. Bokförandet för dock med sig problem. I stort sett varenda handling som rollpersonerna utför skall premieras med ett visst antal poäng, och ofta måste tabeller konsulteras. Det finns två sätt att bokföra rollpersonernas ep. Antingen kan man anteckna fortlöpande eller så kan man sätta sig ned efter spelmötet och försöka dra sig till minnes allt vad rollpersonerna gjort under dagen.

Att anteckna fortlöpande stoppar lätt upp spelet, ofta mitt i en strid då det är som mest spännande. Ett speciellt papper måste finnas till hands för att föra upp alla ep, och bland regelböcker, kartor, äventyr, rollformulär och papper med rollpersonernas stridsdata försvinner det lätt.

Att anteckna i efterhand är inte heller någon god idé, eftersom SL då måste ha ett väldigt gott minne. Det är dessutom tidskrävande.

Ett annat problem med ep är att de ofta delas ut oproportinerligt. Man får betydligt mer poäng av att slåss än att lägga nyttobesvärjelser. Magiker missgynnas medan krigare gynnas. Den person som klagade på att han inte fick ett enda ep för äventyret Kampen om Cardolan i Sinkadus 13 har förmodligen haft en SL som följt reglerna alltför slaviskt och inte premierat goda idéer. Å andra sidan har den SL som delade ut 106.000 ep för dödandet av en Classic Lich i Rolemaster allvarligt missuppfattat ep:nas funktion. (Rolemaster är en mer avancerad variant av SRR som ges ut på engelska av Iron Crown Enterprises. Spelsystemet är i stort sett detsamma som SRR:s.)

Att tänka på

En SL måste vara försiktig både med att ge för lite och för mycket ep. Delar han ut för många ep kommer rollpersonerna att bli alldeles för mäktiga alldeles för snabbt. Detta kan också vara en bieffekt av en snäll SL som låter spelarna klara saker de egentligen inte borde. Han kanske låter två första rangens tjuvar döda ett femtonde rangens troll så att de, helt enligt reglerna, får 7.000 ep var. Saken är bara den att det skall till en sagolik tur för att två första rangens tjuvar skall döda ett troll.

En SL som delar ut för få ep blir naturligtvis inte populär. Om det fortsätter och spelarna upptäcker det har han förmodligen varit SL för sista gången.

Det finns två viktiga regelparagrafer som SL kan begagna sig av vid utdelandet av ep. Den första, och kanske viktigaste, rör idépoängen.

"[Idépoängen] delas ut för idéer och planer som hjälper till att uppnå ett mål eller gör att en händelse eller ett äventyr lyckas... De delas ut till de rollpersoner som hade de bästa idéerna, fördelade efter hur bra idéerna var." Den SL som delade ut 0 ep för Kampen om Cardolan har förmodligen missat detta regelavsnitt.

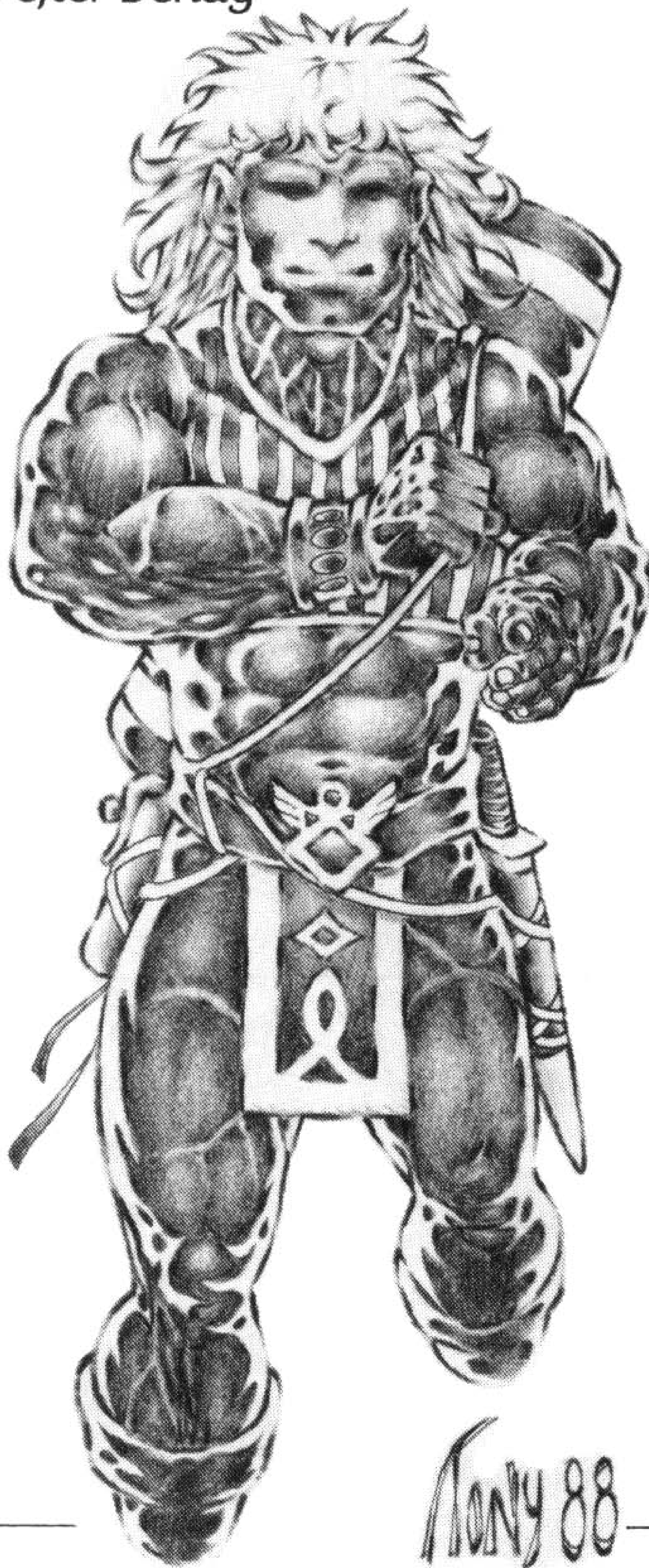
Den andra paragrafen är den som kallas 'Diverse poäng':

"SL bör dela ut diverse erfarenhetspoäng för... handlingar i stor skala,... t.ex. att lösa en gåta, att planera en lyckad resa eller äventyr."

Med stöd av denna paragraf kan SL dela ut hur många ep han vill till vem han vill.

Och till sist, glöm inte den gyllene regeln:

Det står SL fritt att ändra i reglerna efter behag



Alternativ

Själv har jag flera års erfarenhet som SL i både SRR och Rolemaster och jag har kommit fram till två sätt att förbättra färdigheter som kan användas istället för systemet med ep. I båda sätten avskaffas erfarenhetspoängen helt. Ja, du läste rätt. Istället för ep får SL avgöra när en rollperson förtjänar en höjning. Detta kan ske på två sätt.

Det ena sättet fungerar ungefär som i Drakar och Demoner. Då SL bedömer att en spelare har använt en färdighet tillräckligt många gånger för att ha blivit lite bättre höjs hans nivå i färdigheten med ett, dvs han får ett kryss till. För vart tionde kryss höjs hans rang med ett. SL avgör själv när det kan vara lämpligt att ge en extra nivå, men följande är en rekommendation.

- Då han har använt färdigheten många gånger i verkliga (i motsats till simulerade) situationer. Om han använder färdigheten i situationer som egentligen står över hans förmåga (då han slåss mot varelser av högre rang, då han dyrkar upp lås som är Svåra, då han gör en Svår rörlig manöver) behöver han göra det sammanlagt tio gånger för att förtjäna en nivåhöjning. I situationer som han normalt skall klara av (då han slåss mot varelser av lägre rang eller utför en Lätt manöver) behövs det kanske tjugo, eftersom han inte lär sig lika mycket då.
- Då han har tränat med en tränare med högre nivå i färdigheten i minst en månad kan han få höja sin nivå med ett. Observera att det är mycket svårt att finna lärare och att de flesta av dem tar bra betalt för sina tjänster.
- Då han har använt färdigheten i en situation som verkligen stärker hans ego, t.ex. då han har dödat en drake eller dyrkat upp låset till Morias portar.

Det andra alternativet till erfarenhetspoängen är att SL helt enkelt låter rollpersonerna höja sig en rang när han tycker att de har gjort sig förtjänta av det (t.ex. då de har slutfört ett långt äventyr). Det skulle behövas ungefär tre äventyr i stil med en utrensning av Herubar Gular eller två äventyr i stil med Lommarna vid långklippan för att höja en rang. Efter att ha tagit sig helskinnad genom Moria höjer man kanske tre ranger på en gång. Ju högre rang man har, desto svårare skall äventyren vara, och det är därför ingenting som säger att det krävs flera äventyr för att höja om man redan är av hög rang.

Regelfunderingar

Från och med det här numret kommer vi att mer direkt ta upp regelfrågor och regelförslag från er läsare i den här spalten

Våra svar på regelfrågorna är kursiverade.

— Anders Blixt och Henrik Strandberg

SAGAN OM RINGEN

ARMSKENOR

Angående Z:s brev i nr 15: att armskenor ger –5 i AB, (står i avsnitt 2.7.5 regelboken sidan 20). Armskenor nämns faktiskt en gång i tabellerna över allvarliga skador: i AST-5, resultat 21-35. I originalet står här: "Attack fended off. +3 hits. If arm armor: stunned 1 round". Detta verkar märkligt — blir man *dessutom* omtöcknad i en rond om man bär (och parerar med) armskenor? Eller blir man det kanske istället? Emellertid är den stående formeln i tabellerna "If not x armor, ..." — dvs, saknas ett visst skydd, skadas man ytterligare. Det troligaste är väl att det är samma sak här, men att *not* har fallit bort i texten. Meningen får då en vettig betydelse: "Om armskydd saknas: omtöcknad 1 rond". Hursomhelst tror jag knappast "If arm armor" plötsligt syftar på *motståndaren*, vilket översättningen i AST-5 vill ha det till.

Rätt alternativ skall vara: har man armskena blir man omtöcknad en runda; har man inte armskena tar man +3 poäng i skada.

Detta är det enda fall där armskenor skyddar mot en allvarlig skada. Jag har hittat 6-7 fall där benskenor är till någon nytta; inte så mycket att offra –5 i Förflyttning på, kan man tycka. Vid några tillfällen hjälper också ett nackskydd — vad är detta?

Nackskydd ingår i en metallhjälm. Man kan också köpa separata halskragar, sk gorgeter. De kostar 5 ss och väger 0,5 kg (halva detta pris och vikt för en krage av läder).

ANFALL BAKIFRÅN

Så några ord om färdigheten Anfall bakifrån. På sidan 13 bör det istället för "färdighetsvärde" stå färdighets*nivå* (*inte* nivåbonus) — se exemplet på sidan 34, där Droggo lägger till +2. De färdigframslagna rollpersonerna i "Lommarna vid Långklippan" har alla ±0, +1 eller +4 på Anfall bakifrån — ingen har minus, vilket man skulle vänta sig. Slutsatsen måste bli att den vanliga nivåbonusen inte används för Anfall bakifrån, och att man kan stryka ett tjockt svart streck över den raden på rollformuläret. Istället skriver man färdighetsnivån (plus ev. särskild bonus — se t ex RPT-2, Särskilda förmågor, 01-50!) under summa. Vad säger ni, stämmer mitt resonemang? Reglerna är något oklara på den här punkten.

Du har rätt. Att anfall bakifrån är ett undantag från de vanliga färdigheterna poängteras inte tillräckligt tydligt i reglerna. Färdigheten Anfall bakifrån fungerar som sagt på följande sätt: för varje nivå man har i färdigheten får man 1 poäng i rang. Man multiplicerar alltså inte med 5, som i vanliga fall. Man börjar heller inte på –25, utan på ±0. "Nivåbonusen", plus eventuell speciell bonus, utgör färdighetsvärdet (summan). Denna bör sålunda vara ett tal mellan 0 och 15. Resultatet 01-50 på tabell RPT-2 ger +1 i särskild bonus, inte +5.)

När jag ändå är i farten kan jag påpeka ett litet fel. I tabell ST-4 står det *kastyxa (ky)*. Detta är en miss, vilket ju också resten av raden visar: det skall vara *kastspjut (ka)*.

SPRÅKFRÅGA

Jag har länge förvånat mig över hur språkkunniga alla varelser i SRR tycks vara. De flesta beorningar, t ex, kan tala fyra språk till nivå fem före alla förbättringspoäng och bakgrundsalternativ. Har ni några förslag till modifikationer på den här punkten? Är alla Midgårds varelser två- eller flerspråkiga?

Som ICE har skrivit sina moduler är faktiskt förvånansvärt många varelser i Midgård flerspråkiga. Det känns dock en smula underligt. Man kan begränsa antalet gratis språk för en rollperson till två, varav han talar modersmålet till nivå 5 och det andra till nivå 1T4.

Slutligen undrar jag om ni vet om I.C.E. besvarar frågor angående sina Midgårdsmoduler, och i så fall, om ni har en adress dit.

Skriv till Iron Crown, PO Box 1605, Charlottesville VA 22902, USA. Inkludera två internationella svarskuponger (kan köpas på posten) för svarsporto.

Vänligt försynta hälsningar,
Fredrik Ström

MUTANT

FRÅGOR OCH ÅSIKTER OM MT2

Varför är Finna dolda ting, Lyssna och Upptäcka fara färdigheter? Borde man inte använda ITF istället?

Man kan träna sig och bli bättre på sådana saker. Därför lämpar de sig bättre som färdigheter.

Varför delas inte U2 Energivapens laservapen och maservapen in i Energipistol och Energigevär? Det rör sig ju om (enligt min uppfattning) rekyllösa vapen med liknande uppbyggnad.

Man kan göra som du vill. Tanken var att vapnen är konstruerade på lite olika sätt.

Jag undrar varför flintlåspistolerna nu bara har en pipa, mot två förut? Jag föreslår att man köpa tvåpipiga versioner 50% dyrare.

De flesta flintlåsvapen var enpipiga. Din idé är dock mycket god, men öka vikten med 0,25 BEP också.

Det alternativa stridssystemet är bra, men ack så orealistiskt långsamt! För en medelmutant skulle det ta 6 sg (ungefär 6 sekunder) att dra sitt vapen och skjuta oriktad eld. Världens snabbaste på att dra och skjuta gör det på hela tre tiondels sekunder. Fegt att jämföra med världens snabbaste, men ändå... Jag vet, skulle man dela upp tiden ännu mer skulle det börja likna Car Wars, men varför inte behålla den gamla stridsronden istället? (Det har jag gjort.)

Det är en stor skillnad på vad en person presterar på skjutbanan och vad man gör under stridsförhållanden. I det sistnämnda fallet tar saker och ting märkbart längre tid att utföra och träffsäkerheten sjunker dramatiskt.

Till sist vill jag bara påpeka att helikoptern OH-6 2085 var en 121-årig modell. Hmm...

Anders Bergström

Så sant. Ibland tryter fantasin.

SAMURAJ

TVÅ VAPEN

Av exemplet på sidan S55 förstår jag att man skall slå två färdighetsslag för färdigheten Två Vapen, ett för varje hand, varje SR man använder färdigheten i en strid. Då är min fråga: hur många erfarenhetspoäng får man om man båda slagen lyckas samma SR? Anses man ha lyckats med *Två Vapen*, när väl det ena slaget har lyckats (så bra att man kan få ett erfarenhetspoäng i vanlig ordning)? Måste man lyckas med båda vapnen samma SR för att få ett erfarenhetspoäng?

Mitt förslag är att man får ett erfarenhetspoäng varannan gång man lyckas med en av attackerna. I och med att man får anfalla dubbelt så många gånger som normalt vore det fel att ge ep helt som vanligt, men å andra sidan är det orättvist om man bara får dem när man lyckas med båda i samma SR.

KEDJEVAPEN

På sidorna S30 och S60 beskrivs hur man använder kedjevapen. Dessa beskrivningar är inte konsekventa. På sidan S30 står att FV i kedjevapen är lika med medelvärdet av FV i det aktuella vapnet + FV i Kusarijutsu, men enligt sidan S60 skall man slå ett lyckat slag i Kusarijutsu för att träffa. För att slita omkull sin motståndare krävs enligt S30 att man övervinner hans STO+SMI med sin egen STY; STY mot SMI enligt sidan S60. Att ta sig loss från en kedja tar, enligt sidan S30, 1T3 SR, medan det på sidan S60 tar "en hel SR", och dessutom måste man övervinna sin motståndares FV i Kusarijutsu med sin egen SMI.

Hur skall det vara här?

Oj, oj, oj... Det var mycket fel på en gång. Troligen har jag skrivit regler för Kusarijutsu, glömt bort att jag har skrivit dem, och därför skrivit dem igen på ett annat ställe. En redigeringsmiss som andra får ta på sitt samvete. Reglerna på sidan S60 är dock de rätta. Glöm sidan S30.

FÖRHÄXNING

När man försöker förhäxa någon med andlig magi — t. ex. besvärjelsen FÖRTROLLAD SÖMN — måste man övervinna offrets PSY med sin egen, eller används gudomliga krafter (=oövervinnerligt PSY)?

Magikern använder sin egen PSY.

BLÖDNINGAR

Enligt grundreglerna, sidan 33, förlorar en rollperson med 0 KP eller lägre 1 KP/minut på grund av blödningar. Gäller denna regel i Samuraj?

Fredrik Ström

Ja.

DRAKAR OCH DEMONER

KAMOUFLAGE ELLER GÖMMA SIG?

Enligt Drakar och Demoner Expert har alla rollpersoner baschans i färdigheten Gömma sig, men inte i Kamouflage.

Är detta rimligt? En jägare som är uppväxt i vildmarken får baschans i Gömma sig (stadsmiljö) och inte i Kamouflage (vildmark). Därför, enligt mina regler, har yrken som jägare, nomader, stråtrövare och vissa krigare (beroende på bakgrunden) baschans i Kamouflage och inte i Gömma sig.

Övriga yrken får dock behålla baschansen i Gömma sig.

Kim Swedeborn

En god idé som rekommenderas.

GRIPEBORGS HEMLIGHET

av Henrik Strandberg

Gripeborgs hemlighet är ett äventyr som är skrivet till den kampanjmiljö som beskrivs i Drakar och Demoner Ivanhoe. Det går dock att spela det utan att ha läst IDD.

Äventyret får endast läsas av SL. Den text som är *kursiverad* kan vid tillfälle läsas upp för spelarna. Spelarnas rollpersoner bör ha viss stridsvana.

INLEDNING

Äventyret är tänkt att läggas in som en delepisod i en längre kampanj. Hur rollpersonerna introduceras i äventyret är därför upp till spelledaren. Här följer dock några förslag:

Förslag 1: Markis Thorvalds inflyttning

En dag när ni sitter på ett värdshus/vaktar er husbonde/letar efter äventyr kommer en praktfullt klädd väpnare fram till er. Han frågar vad ni heter, och då ni bekräftat hans farhågor lämnar han fram ett pergament till er, försett med ett välkänt sigill. Ni bryter sigillet och ser vad som finns att läsa:

Kära vänner!
Då jag nyligen tagit mitt gamla arvegods i besittning, ber jag Er närvara vid den invigningsbankett som kommer att hållas vid första fullmånen efter Solfesten. Var vänlig lämna besked om huruvida Ni önskar närvara eller ej till den som överlämnar detta meddelande.
— Er alltid förbundne
Markis Thorvald Grip av Gripeborg

P.S. Det blir tornering också. Tag med Edra vapen.

Rollpersonerna reser till Gripeborg. Fortsätt därefter läsa vid förslag 3.

Förslag 2: Trådarna flätas hop

Under ett tidigare äventyr har rollpersonerna funnit ett uråldrigt dokument, till hälften sönderbränt och tärt av tidens tand. Resterna av texten lyder:

... det råder dock inget tvivel om att Mörkrets makt ständigt ökar i världen. Flera bud om dess intrång har nått mina öron, så sent som vid förra fullmånen från fästet Gripeborg i Zorakins land, där den frejdade Markis Grip nyligen drivits bort från sitt arvegods av okända makter. Inte ens hans svärd, det mäktiga Whaladrugh, kunde stå emot den Ondska som nu tagit sin boning där. Allt tyder i stället på att det gick förlorat i borgens okända rum och nu är i Mörkrets ägo. Må den som läser dessa rader hjälpa Ljuset att stävja Ondskans makter och återbringa svärdet till Ljusets försvar!...

När rollpersonerna har rest till Gripeborg, fortsätt läsa vid Förslag 3.

Förslag 3: Ur askan i elden

En dag när ni är på väg till/från ett äventyr kommer ni fram till en liten by, som ni hört kallas Gripeby. Gatorna är tomma, och trots att det ryker ur flera skorstenar är alla fönsterluckor stängda. Några få katter och hundar lever runt i gränderna, men inga andra livstecken syns. Ni stannar vid byns värdshus och bultar på den stängda dörren. Efter ett ögonblick öppnas en lucka i ögonhöjd, och ett skräckslaget ansikte tittar fram. Med kraftig stämma, förvrängd av skräck, frågar värdshusvärden efter ert ärende. Efter en kort diskussion släpper han in er.

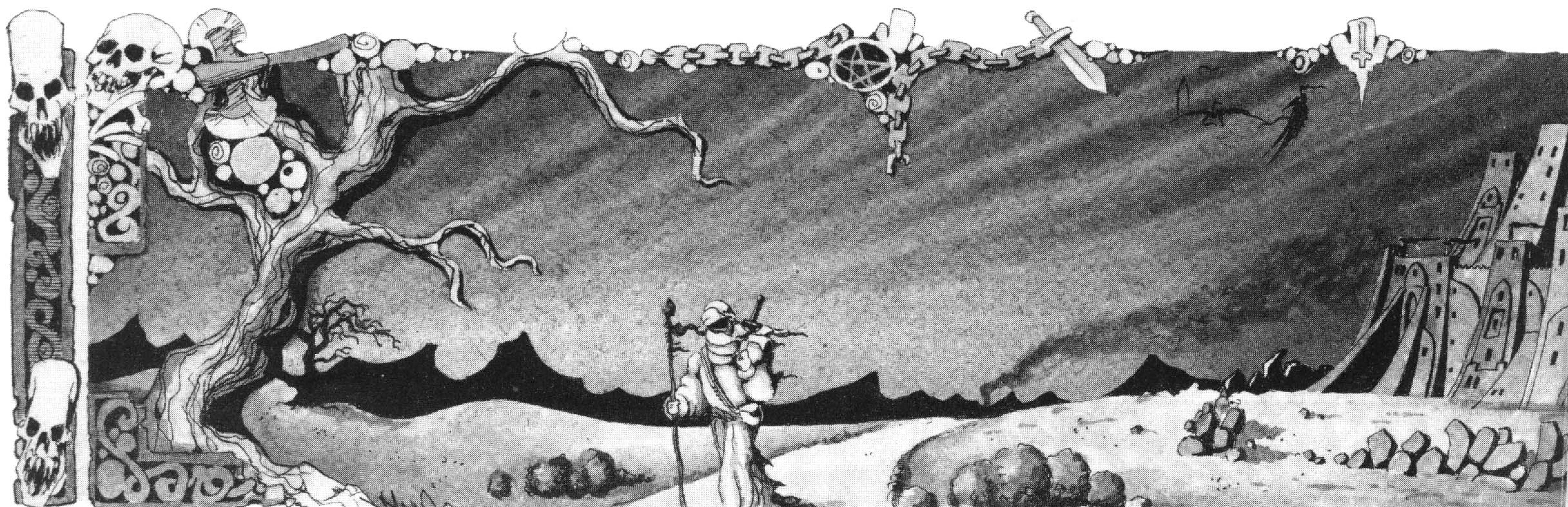
"För tre veckor sedan flyttade Markis Thorvald Grip in i borgen uppe på kullen. Den har stått övergiven i mer än tretjog decennier, men den manhaftige Markisen ville inte lyssna på våra varningar. Nu har mörkret åter sänkt sig över borgen, och vi har inte hört något där uppifrån på en vecka. Ack för de som vågar störa Mörkrets makter!"

Fortsätt läsa vid Ankomsten till Borgen.

ANKOMSTEN TILL BORGEN

Borgen är en ståtlig byggnad, även om den nskulle behöva restureras en smula. Faktiskt ser huset en aning modfällt ut, och ni känner er en smula illa till mods då ni ser de många tomma fönstren och de nedgågna tornen. En storvuxen man med ett yvigt hoppande helskägg tar emot er på trappan, och med en darrande gest och utan ett ord visar han er in i entréhallen. Långa fanor i färgat demar-tyg hänger ned från taket högt ovanför era huvuden, och på väggarna hänger gobelänger och målningar som lyser upp den annars dystra grå stenen. Efter att ni har kommit in presenterar han sig:

"Odo vare lovad att det äntligen kommer någon! Mitt namn är mäster Runek, jag är stenhuggare från Luksilo, jag blev anställd av Markis Thorvald för att restaurera borgen. Men för ungefär två veckor sedan, efter det att vi inspekterat vinkällaren, försvann Markisen från sitt rum och nu är han borta. Helt försvunnen! Gått upp i rök! Ingen har sett honom sedan dess, Markisinnan har låst in sig på sitt rum och hundarna har ylat oavbrutet. Tjänstefolket har flytt och alla väpnare och Riddar Svein är ute med kallelser till torneringen/på jakt efter någon som heter [Rollpersonernas anförares namn]/har också givit sig av."



Mäster Runek tar en djup klunk purpurfärgat vin från en juvelbesatt guldpokal och fortsätter berätta:

"Vi var nere och inspekterade vinkällaren när Markisen plötsligt skrek till och föll ihop på golvet. Han var alldeles vit i ansiktet, och han kropp var kall som is. Jag och Riddar Svein bar upp honom till hans rum, där han blev nedbäddad och lämnad ensam medan en av väpnarna gav sig av efter en animistlärd präst nere i byn. När han kom tillbaka var Markisen som bortblåst; fönsterluckan i hans rum var sönderslagen och hans sängkläder i oordning. Inget annat spår syntes. Framemot kvällen började det dra förskräckligt i riddarsalen, och då ett av de färgade glasfönstren plötsligt krossades blev blåsten så häftig att alla facklor i salen blåstes ut. I samma ögonblick hördes ett fasansfullt ljud från källartrappen, det lät ungefär som ett skratt från en man utan strupe. Tjänstefolket greps av panik och sprang ned till byn, och bara jag och Markisinnan stannade kvar. Vi bommade igen dörren till källartrappan och satte ett bord framför det inblåsta fönstret. Det kom inga fler skratt, men ända sedan dess har konstiga skrapande och dunsande läten hörts från trappan. Markisen är dock fortfarande borta... Jag ber er personligen och bönfaller er å Markisinnans vägnar, sök reda på Markis Thorvald och finn ett slut på de fasansfulla saker som försiggår i denna gudsförgätna borg!"

BORGEN

I borgens rum finns inte särskilt mycket att hämta. SL får själv beskriva rummen runt om i slottet, men Mäster Runek kan upplysa dem om att inget av värde finns att se i den övre delen av borgen. Han och Markisen har själva gått igenom varenda tum av slottets väggar, och vid sin trettioåriga yrkesheder kan han försäkra att inga dolda utrymmen finns ovan jord.

Viss inspiration kan hämtas från sidorna K21–K30 i Ivanhoe vid beskrivandet av borgens rum.

Markisinnan har heller inte något att tillägga som kan hjälpa till att skingra dunklet kring Markisens försvinnande.

NED I MÖRKRET

Under hela tiden som rollpersonerna befinner sig i slottet hör de skrapande och dunsande läten från dörren som leder ned till vinkällaren. Om de inte kommer på det själva, kommer slutligen Mäster Runek att påpeka för dem att mysteriet med allra största sannolikhet har sin rot nere i källaren.

Om rollpersonerna ber Mäster Runek följa med dem ned i vinkällaren, kommer han att vägra: "Mina vänner. Ingen skulle hellre vilja bege sig ned dit än jag. Men tidens tand har tärt hårt på mina nerver, och jag är inte längre den raske yngling jag brukade vara. Mina krafter skulle inte klara av sådana påfrestningar som troligen väntar där nere, och troligen skulle jag inte heller vara till någon större hjälp, eftersom jag varken behärskar magins mysterier eller vapnens bruk. Någon måste också stanna här uppe och ta hand om Markisinnan och informera väpnarna och Riddar Stein om de skulle återvända. Det är också en god idé att ha någon som vaktar er rygg om fara skulle komma utifrån. Därför ber jag er; anförtro denna uppgift åt mig. Jag svär att inte svika om det ligger inom mina ringa krafters begränsningar att bistå er."

VINKÄLLAREN

Dörren ned till vinkällaren ligger i entrésalens nordöstra hörn. Den är gjord i massiv ek och har ett stort, invecklat lås, till vilket endast Markisen hade nyckel. Från dörrens insida hör ni svaga skrapljud och dunsar, och ni kan känna en frän doft som av fågelspillning tränga fram genom dörrens smala springor.

Dörren är inte låst för tillfället.

Fladdrande faror

I samma ögonblick som ni öppnar dörren på glänt hör ni en kakafoni av ljusa pip och skränanden. Ut genom dörrspringan flyger hundratals stora fladdermöss, och innan ni har en chans att hinna slå igen dörren har de flugit ut och börjar flaxa omkring i salen. Med rödögd ilska börjar de anfalla er med sina vassa klor.

Betrakta fladdermössen som en Fladdermussvärm (sidan 23 i *Monsterboken*). Det är 200 stycken som lyckas ta sig ut i entrésalen. Ett eventuellt bett orsakar en sjukdom som leder till blindhet inom 1T6 dagar om inte den bitne behandlas med Hela E3.

Då fladdermössen svärmar ut räddar sig Mäster Runek snabbt in i tjänarnas rum och deltar inte i striden. Fladdermössen fortsätter att anfalla tills de eller rollpersonerna är döda eller har flytt. När rollpersonerna kommer ned i vinkällaren väntar ytterligare 50 fladdermöss där nere.

Det finns tre facklor på väggarna. De fladdermöss som skräms hänger sig uppochned i takbjälkarna och rör sig inte mer. Om någon av rollpersonerna sätter eld på en fana eller gobeläng skräms alla fladdermössen omedelbart upp i taket.

Förseglingen

Rollpersonerna måste tända ljus för att kunna se någonting nere i vinkällaren.

När ni kommer ned i vinkällaren ser ni till en början inget annat än döda fladdermöss på golvet. En berusande, skarp vindoft genomsyrar hela rummet och gör er smått vimsiga, och av krasandet av glassplitter under era fötter drar ni slutsatsen att flera flaskor har krossats mot golvet. När ljuset börjar sprida sig ser ni väggarna täckta av långa rader av vinflaskor från Erebs alla hörn. De är täckta av tjocka lager av damm och fladdermusspillning. På den västra väggen har hyllan vält, vilket har orsakat att hundratals flaskor ligger krossade på golvet. Inget annat av intresse verkar finnas i detta stängda rum.

Plötsligt hör ni ett fasansfullt skratt ur tomma intet, och paralyserade märker ni hur dörren slås igen med övermänsklig kraft. Ett rasslande läte indikerar att låsets reglar har skjutits igen, och med fasa i era hjärtan inser ni att ni är inlåsta i vinkällaren. Ett blå- och silverskimrande ljussken börjar fladdra oroligt framför dörren, och allt blir tyst.

Dörren har stängts med FÖRSEGLA E24. Varje magiker som befinner



sig i vinkällaren märker att denna besvärjelse är alldeles för kraftfull för att han skall kunna upphäva den. Besvärjelsen, som räcker tills dess att demonen (se nedan) dödats, har gjort att dörren nu har 300 KP. Kraftfältet består av en STOPP-symbol E24. Om rollpersonerna ändå skulle försöka slå sig ut, bör SL informera dem om att det är tämligen lönlöst. Även om det är teoretiskt möjligt, om man verkligen bestämde sig för det, är det SL:s uppgift att hålla rollpersonerna kvar i vinkällaren och tvinga dem att söka andra vägar ut.

Den vägg som blottlagts genom att en vinhylla har välts är bara en illusion. En ANTIMAGI E3, en SKINGRA E3, eller en ENERGISTRÅLE E2 upphäver illusionen och röjer en gång som leder bort från källaren. När illusionen försvunnit ser man att väggen krossats av ett mäktigt slag, ty gången innanför är fylld av nedrasade tegelstenar.

Gnagarna

Sakta vågar ni er in i den blottlagda gången. Efter att ha klättrat över högen av nedrasade tegelstenar befinner ni er i en lång, mörk gång som sluttar nedåt. Gången är ungefär två meter hög och en och en halv meter bred, och dess väggar utgörs av det berg som Gripeborg ligger på. I fjärran hörs ett svagt och oregelbundet pipande.

Gången fortsätter ungefär sextio meter framåt, ständigt sluttande nedåt. På halva vägen gör den en 180° sväng och vänder tillbaka mot borgen. Efter kroken blir pipandet, som kommer från en hungrig råttflock, betydligt starkare.

Råttflocken håller till i slutet av gången, där en järndörr blockerar vägen. Råttorna kommer från hål i väggarna närmast golvet, och 50 stycken kilar omkring på det grovhuggna underlaget. Så fort rollpersonerna kommer inom tio meters avstånd anfaller råttorna. Om rollpersonerna lyckas döda eller skrämma bort råttorna, fortsätt läsa nedan.

På golvet, mitt bland röran av döda råttor kan ni skymta resterna av ett skelett av en person som överraskats av råttorna för länge, länge sedan. Vartenda uns av kött är bortgnagt från hans ben, men bland benspillrorna hittar ni en tub av ihåligt ben.

Tuben innehåller ett pergament där följande står att läsa:

Faror sex i fiendens fäste
Väntar varje dristiger vän
När ni närmas nidens näste
Mörker möter modiga män

(Spindelrummet)
På sexton ben en fara lurar
Vapnens makt den frukta blott

(Eldgropen)
Elden kan man dock ej kan dräpa
Ej heller undfly särskilt lätt

(Skelettrummet)
Odöd fara väntar näst
Där man knappast den förväntar

(Onaquin)
Därnäst man möter mörkrets Hjärta
Som endast dövas uti smärta

(Lerfällan)
Stenens grepp är hårt men mjukt
För den som uppå gulddörr gläntar

(Svärdsrummet)
För att kunna bärga Kraftens svärd
Tarvas mask av sten

(Demonrummet)
Sedan väntar största faran
Oskönt, smutsigt, fult och sjukt
Endast Kraft på denna biter
Och frälser Gripen ifrån ondo
i (står med fet stil före varje radpar)

I samma ögonblick som den siste rollpersonen läst färdigt pergamentet fattar det eld och brinner upp. Spelledaren sköter detta på följande vis: Läs upp versen. Om någon av rollpersonerna på något ställe senare i äventyret undrar vad som stod, måste han lyckas med ett medelsvårt INT-slag för att komma ihåg det. SL läser då upp de två rader som handlar om det rum som rollpersonen befinner sig i (står med fet stil före varje radpar).

NED I MÖRKRET

Den massiva järndörren som blockerar rollpersonernas väg är låst. Den kan öppnas med en ÖPPNA E1 eller med våld. Dörren har svårighetsgrad 15. På dörrens mitt sitter ett silverkors infattat. På korsets vågräta del står inristat *"För att träda in i dödens boning/förtrolla korset och skriden in"*. För att få bort det krävs en mycket svår STY-kontroll eller att man lägger handen på korset och lägger en FÖRTROLLA VAPEN-besvärjelse. Om korset tas bort öppnas dörren.

Sexton håriga ben

Detta rum är ungefär fem gånger fem meter stort och har bara en annan utgång; på andra sidan rummet. På väggarna finns mångdubbla rader av dödskallar, var och en med en liten metallbricka under. I ett hörn står två stora amforor. Hela rummet stinker av etter och förruttnelse, och i dess mitt finns två enorma spindlar vars kroppar utstrålar ett ondskefullt, grönaktigt sken. De lämnar tjocka slemspår efter sig då de krälar fram för att anfalla er.

Spindlarna är mogna och har samma grundegenskaper som typvärdena på sidan 56 i Monsterboken II. De är magiska och försvinner i tomma intet då de dör.

Dödskallarna i väggarna visar att detta rum har använts som ett slags begravningsplats under många år. På metallplaketterna under varje skalle står vem den har tillhört, samtliga döda för mer än trehundra år sedan. Alla bär de någon av titlarna novis, akolyt eller präst. Dörren i andra änden av rummet är gjord av trä och är inte låst.

Amfororna är meterhöga, och av inskriptionerna att döma innehåller de resterna av döda överstepräster. Krossas de, visar det sig att de är fyllda av någonting som mest liknar mull, och om man letar igenom den ordentligt finner man två juvelbesatta ringar i vardera, var och en värd 150 gm.

Eldgropen

Då ni kommer in i denna korridor hör ni genast ett mäktigt vrål, och ni kän-



ner hetta slå emot er med stor styrka. Hela korridoren lyses upp av flammande eldslågor några meter fram i korridoren. Då ni närmar er elden, ser ni att den kommer nerifrån en ungefär tre meter djup grop, i vars botten finns flera hål ur vilka elden strömmar upp. Gropen är ungefär tre meter tvärs över.

Om rollpersonerna frågar, finns det inget annat sätt att komma förbi gropen än att hoppa. Om någon skulle försöka med detta, kommer han att få en obehaglig överraskning, ty i mitten av gropen finns en osynlig vägg som gör att man ohjälpligt trillar ned i botten av eldgropen. En person som försöker hoppa över gropen dör; inte ens en perfekt SMI-kontroll kan få honom att nå den kant han hoppade ifrån. Ett eventuellt rep fastbundet kring hopparens midja brinner omedelbart upp. Lågorna förtär den olyckliges kropp på ungefär 0,6 sekunder.

Vid en närmare undersökning finner rollpersonerna att elden kommer från ett tjugotal centimeterstora hål på gropens botten. Kan de släcka elden genom att täppa till hålen kan de klättra ned i gropen och klättra upp igen på andra sidan. Inga besvärjelser kan stoppa elden.

Korridoren slutar i en avrundning. Inga dörrar finns, inte ens några dolda. I taket finns ett hål, ungefär en meter i diameter. Hålet verkar vara mynningen till ett ungefär tre meter högt schakt. I taket rakt ovanför schaktet sitter en massiv järnögla, i vilken man kan skönja resterna av en repstump. På golvet nedanför schaktet ligger också en tre meter lång repslinga som är avbränd i ena änden. En magiker märker omedelbart att det finns en symbol i mitten av schaktet, och med en VARSEBLIVNINGS-besvärjelse kan han se att det är en mycket mäktig ANTIMAGI-symbol. Alla FLYGA-besvärjelser är dömda att misslyckas om man skall ta sig upp för hålet. Det enda sättet att ta sig upp genom schaktet är att ställa sig på varandras axlar och låta den översta rollpersonen knyta fast repet i öglan ovanför schaktet så att de övriga kan klättra upp på det.

De döda vaknar

Då ni kommit upp genom schaktet befinner ni er i ett litet rum, med två stora metalldubbeldörrar i ena änden och avrundningen runt hålet i den andra. I mitten av vardera dörren finns en stor järnring.

Dörren är inte låst, utan öppnas genom att man drar i den vänstra ringen. Tar man i den högra, får man en energichock som ger 1T3 i skada.

När rollpersonerna går in i rummet ser de följande:

Detta rum är korsformat och ungefär 4x4 meter stort. Det är mycket högre i tak än de rum och korridorer ni passerat hittills. I andra änden av rummet finns stora dubbeldörrar identiska med de ni just passerat genom. Väggarna i detta noggrant uthuggna rum är gjorda av uppstaplade gravstenar, var och en med en inskription indikerande vem som är begraven. I vardera hörnet av rummet står ett skelett med ett stort tvåhandssvärd i händerna.

I samma ögonblick som någon rör någonting i rummet vaknar de fyra skeletten till liv och anfaller rollpersonerna. Tänker man efter lite kan man alltså undanröja faran genom att samtidigt slå till mot de fyra skeletten, ty medan de är 'oaktiverade' räcker det med ett enda svärdshugg för att oskadliggöra ett skelett.

Skeletten har följande grundegenskaper:

STY	24	KP: 7
STO	13	SB: +1T6
FYS	0	
SMI	10	
INT	2	
PSY	3	
KAR	1	

Vapen	GC
Tvåhandssvärd	50%
2 Nävar	35%
1 Spark	35%

Det ligger två döda ormar på golvet.

Mörkrets hjärta

Dörren till detta rum är likadan som den ni just kom in genom.

Den som lyssnar ordentligt kan höra svaga, regelbundna dunsar från andra sidan dörren. Denna dörr är visserligen likadan som den förra, men denna gång skall man dra i den högra ringen, medan den vänstra ger en elchock.

Då ni kommer in i detta rum reser sig genast håret på era huvuden. Mitt i rummet står en väldig best, omkring två och en halv meter hög med vingar på ryggen, väldiga klor på händer och fötter och ett fladdermusliknande huvud. I hans bröst sitter ett rödglödande, pulserande hjärta som ger ifrån sig ett kraftigt dunkande ljud. I samma ögonblick som ni kommer in yttrar han de sista orden i en besvärjelse, därefter går han lungt och säkert fram emot er med dreglande käftar och utspärrade klor...

Monstret är en onaqui som förirrat sig hit någon gång i urtiden och sedan hållits kvar här av demonen (se nedan). Besvärjelsen han lägger är en PANIK E10, därefter läggar han omedelbart en DÖDSHAND E5 med vilken han försöker klösa ut den främste rollpersonens hjärta.

STY	18	KP: 17
STO	22	SB: +1T6
FYS	12	
SMI	15	
INT	10	
PSY	15	
KAR	1	

Naturliga vapen Skada	GC
1 Bett 1T8	30%
2 Klor 1T6	50%

Se även sidorna 31–33 i Monsterboken.

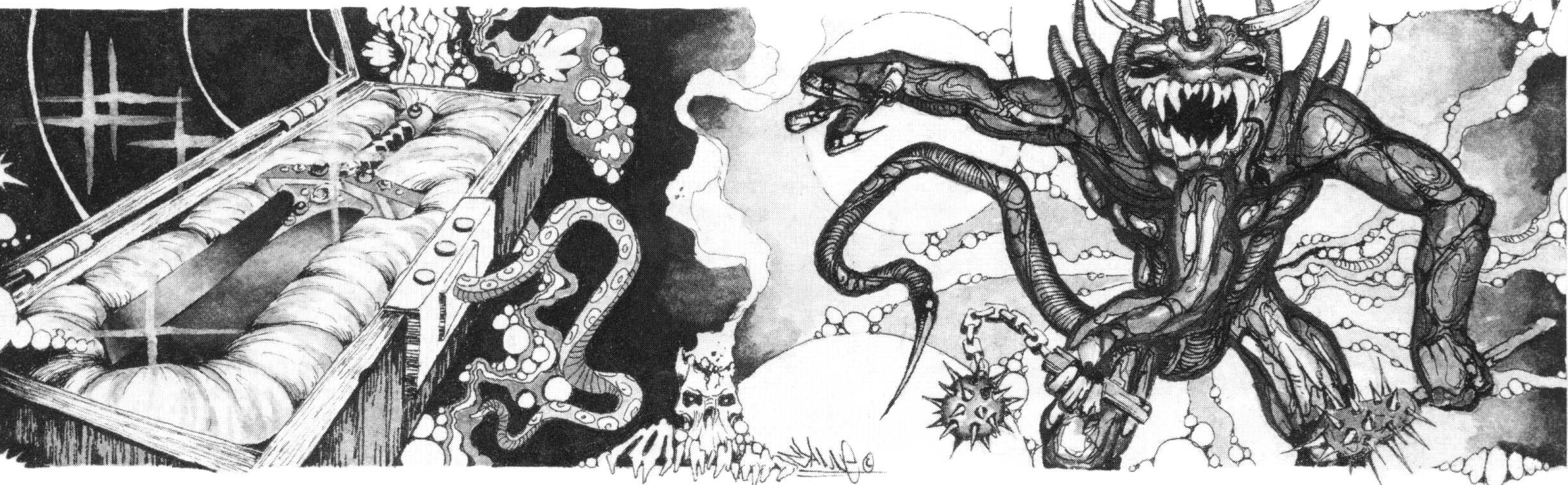
Onaquin slåss tills den är död eller tills dess att den kan kalasa på rollpersonernas inälvor. Han lägger inga fler besvärjelser under striden. Om rollpersonerna överlever striden, kan de se sig om i rummet:

Detta rum ser ut precis som det ni just lämnat, men det finns inga skelett eller krukor. I bortre änden av detta rum finns också en halvmeterhög pelare av ett mystiskt, blåsvartglänsande material.

En magiker märker genast att stenpelaren är laddad av ond magi. Allt som nuddar stenen måste motstå en FÖRSTENA E5 eller bli förstenat.

Bakom stenen finns en dold dörr. Den har ingen fälla.

I rummet finns också ett par stövlar, uppskattningsvis storlek 58. De har järnskodda sulor och är gjorda i ett mycket kraftigt material.



DET YTTERSTA MÖRKRET

De argentinska skodonen

Den dolda dörren leder till en lång, slarvigt uthuggen gång som leder rakt in i berget. I golv och tak finns hårda, svarta droppstenar, och väggarna är skrovliga och fulla av skrevor och håligheter. Gången, som är ungefär en och femtio hög, slutar ett tiotal meter längre bort, där den mynnar ut i ett större rum.

Ett lyckat slag på Finna dolda ting röjer att golvet en bit längre fram inte är fast, utan snarare lös gyttja, och ytterligare ett lyckat slag på Finna dolda ting ger rollpersonerna kännedom om två vita, decimeterhöga pinnar som sticker upp ur gyttjan. Bredvid pinnarna syns ett kranium sticka upp ur dyn.

Leran är i själva verket en mycket otrevlig fälla gillrad för de som är alltför nyfikna. När en rollperson kommit ungefär tre meter ut i gyttjan, förvandlas den plötsligt till sten. Alla som har en fot i gyttjan, dvs alla som går i den för tillfället, fastnar då deras fötter bäddas in i stenen. Förhoppningsvis har den personen tagit på sig de alltför stora stövlar som fanns i det tidigare rummet, ty annars har han ingen chans att komma loss. När fällan väl är utlöst är golvet av sten, som vanligt.

Det går inte att klättra förbi leran på väggarna, såvida man inte har en komplett bergsbestigarutrustning inkluderande hammare, linor, ringbultar och karbinhakar.

Whaladrugh

När ni hämtat er från det otrevliga lergolvet kommer ni ut i en större hålighet i berget. Salen är droppformad med spetsen mot er, och liksom i korridoren är den full av stalagmiter och stalagtiter. Det är dock mycket högt till salens tak, ungefär tjugo meter. I mitten av salen, på ett stenpodium, står en fyrkantig järnkista, ungefär en gånger en halv meter stor och trettio centimeter hög. På kistans lock står något med dvärgiska runor. Kistan har inga handtag eller något lås, bara ett runt hål i nedre delen av ena kortsidan. Bredvid hålet finns andra dvärgiska runor.

För de som mot förmodan kan läsa dvärgiska, står det *'waladrugh'* på locket och *'hål för stenmasken'* vid hålet.

Det finns bara ett sätt att öppna kistan; att med hjälp av stenpelaren i onaqui-rummet förstena en av de ormar som fanns i skelettrummet och sticka in den i hålet på sidan. I samma ögonblick som detta sker blir ormen levande (SMI: 17, 1 Bett 40%, skada 1T3 + gift som orsakar död inom 1T10+3 SR, 6 KP) och kistan öppnas. Det finns INGET annat sätt att öppna kistan.

När kistans lock svänger upp väntar er en härlig syn. Nedsänkt i en sidenkudde ligger ett bredsvärd med förgyllt fäste och blånerad klinga. I dess hjalt är flera stora juveler inbäddade, och det riktigt strålar av magisk kraft.

Svärdet har trots detta bara en magisk kraft; det gör 1T8+10 KP i skada på demoner. Mot vanliga varelser gör det 1T8+3 i skada.

Demonen

I samma ögonblick som kistans lock svänger upp, öppnas en hemlig dörr i bortre änden av salen. Ni hör ett fasansfullt skri, och en stank som av ruttna jätteskunkägg slår emot era arma näsborrar. Ni inser genast att den som upphävde detta fasansfulla vrål var den samme som låste in er i vinkällaren. Snabbt greppar er bäste kämpe svärdet och rusar mot öppningen, tätt följd av er andra. Gången slingrar sig nedåt och runt i krokar, och mer än en gång är ni nära att snubbla på en ovarsamt placerad stalagmit. Till slut märker ni dock att ni börjar närma er ert mål; ett fladdrande ljusskken lyser upp gångens väggar; dånet från en sprakande brasa hörs nu tydligt; stanken från vad-det-nu-är har för länge sedan bedövat era luktorgan; snörvlanden och frustanden från något obestämbart möter era trötta öron. Efter en sista vänsterkrok kommer ni så ut i grottan, och står öga mot öga med en fruktsansvärd varelse. Den är stor som ett hus, har tre armar och en lång, kraftig, spetsig svans; tre stora horn i den breda pannan, väldiga huggtänder och en svartglänsande, muskulös kropp. I en hand håller den en meterlång spikklubba, i en annan en väldig morgonstjärna. Med ett gapskratt vänder han sig emot er, svängande sina vapen och den spjutvassa svansen.

På andra sidan rummet ser ni en man fastkedjad vid väggen. Hans huvud hänger ned mot bröstet, så ni ser inte hans ansikte.

Tja, det är inte så mycket att göra. Om rollpersonerna flyr blir de grillade av demonens eldkvast innan de hinner säga flaska (han använder eldkvasten enbart för detta syfte). Demonen har följande krafter:

STY	35	KP: 30
STO	35	SB: 2T6
FYS	25	
SMI	8	
INT	14	
PSY	21	
KAR	0	

Naturligt skydd: 6 poäng
Förflyttning: L10

För naturliga Vapen, se sid 107 i Monsterboken II. Blir resultatet 'Händer' anfaller han med spikklubban (1T8+2 i skada); blir resultatet 'Klor' använder han morgonstjärnan (2T8+2 i skada); blir resultatet 'Knipklor' använder han sin fria hand (1T3 i skada). Annars anfaller han som vanligt.

Demonen har följande demoniska förmågor: ELDKVAST (som en gammal drakes, används bara om rollpersonerna flyr), SNABBHET (Han får göra två attacker per runda), OSÅRBARHET.

Mannen på andra sidan rummet är naturligtvis Markis Grip. Han är medvetslös och vaknar om 3T20 dagar eller om någon lägger en HELA E20 på honom.

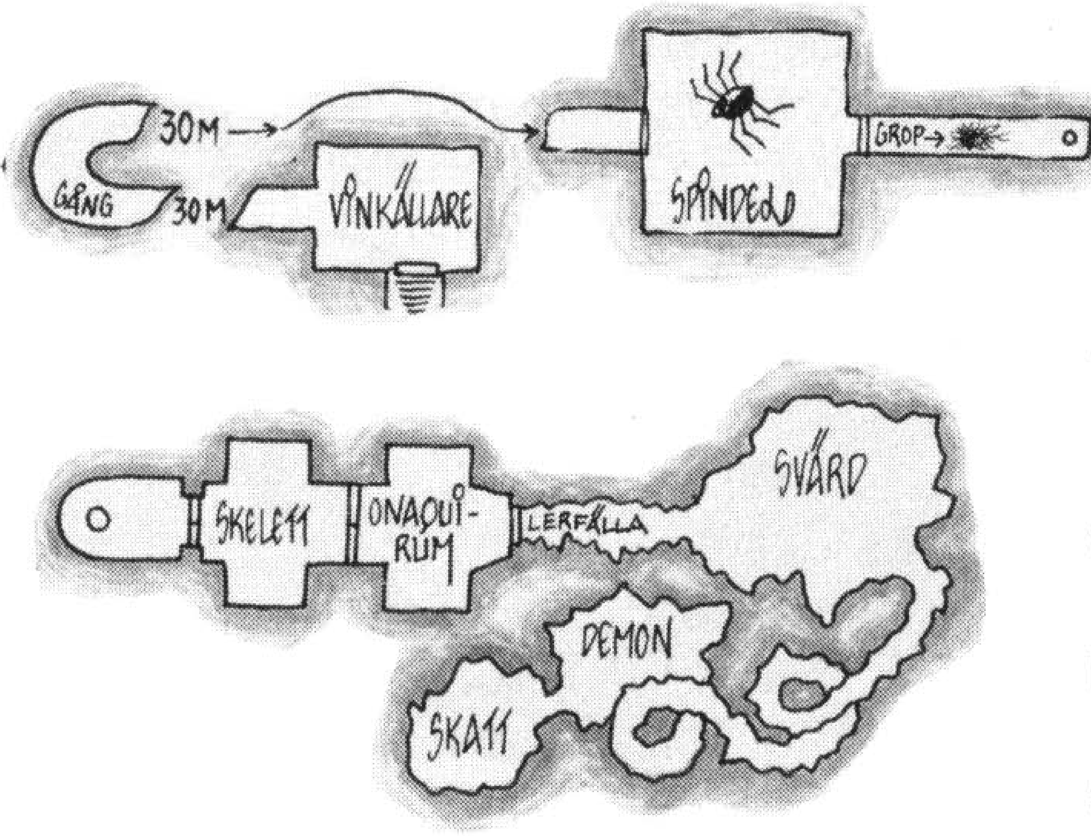
Ett svårt slag på Finna dolda ting visar att det finns en dold dörr i salen. Den leder till demonens skattgömma.

Demonens skatt

Det är med yttersta möda ni klarar av att ta er in i detta rum, som stinker av demonens avsöndringar. När ni väl har kommit in finner ni dock att det har varit värt besväret; i en hög på golvet ligger en skattgömma ni sällan skådat.

Den innehåller:

- 96 zorakiska guldriksdaler
- 59 kardiska guldmark
- 104 erebiska gulddaler
- 591 zorakiska silverdaler
- 312 kardiska silvermark
- ungefär 10.000 kopparmynt från Aidnes alla hörn
- ett +1 bredsvärd
- ett spjut som ger +2 mot alla svartfolk
- en dolk som orsakar SMÄRTA E7 på alla goda varelser.
- 4 rubiner värda vardera cirka 500 silvermynt
- en hjälm som automatiskt ger abs 10 mot alla naturliga attacker.



I STORMENS ÖGA

ett deläventyr till Stjärnornas Krig — Rollspelet av Henrik Strandberg



Detta är den tredje och avslutande delen av äventyrstrilogin *Kaleidroskopet*. De två tidigare deläventyren var införda i Sinkadus 13 respektive 15.

DETTA HAR HÄNT

I det första äventyret var rollpersonerna Upprorets agenter med uppgift att befria en agent, Mean Geibriel, som lyckats fly undan Imperiets trupper på planeten Kaleidrian. Denna lugna lilla planet, ett semesterparadis för välbärgade affärsmän, blev plötsligt och utan förvarning invaderad av ett stort antal stormtrupper. Vid anfallet befann sig som vanligt ett stort antal rika och inflytelserika män där, däribland några av Alliansens hemliga välgörare, vilka nu har fängslats och fått sina egendomar tagna i beslag. De tycks ha blivit förrådda, ty deras sympatier var tydligen kända av invasionsmakten. Med ett undantag tillfångatogs alla som stöder Alliansen.

Den ende alliansagent som lyckades undkomma var Mean Geibriel, en finansman från Tatooine som hade tillbringat några semesterveckor på Kaleidrian. Mean Geibriel fritogs (se äventyret *Jakten på Mean Geibriel* i Sinkadus 13), och fördes till Alliansens högkvarter på pleneten Sikoria (se äventyret *En enkel till Gingalin* i Sinkadus 15).

Alliansens robotar har nu lyckats dechiffrera de hemliga dokumenten, vilka gett en klar bild av vad som försiggår på Kaleidrian. En landstigningsoperation i större skala planeras, men först skall en liten kommandostyrka, bestående av rollpersonerna, bege sig ned till planetens yta och se till att kraftfältet är avstängt då Alliansens rymdskepp kommer.

KALEIDRIAN

Äventyret utspelar sig på semesterparadiset Kaleidrian, en liten och ensligt belägen 'sladd-planet' i centrum av det trioheliska Trojadsystemet. Kaleidrian är liten, bara 1027 km i diameter, och ytan består till större delen av vatten. Klimatet är varmt, behagligt — och soligt. De tre solarna gör att det alltid är dag, eftersom någon av dem alltid är uppe. Då den röda Gules ligger längre bort än de två andra, är en tredjedel av dygnet något svalare och upplyst i dunkelt rött. Dygnsmedeltemperaturen ligger på +25°.

De beboeliga delarna av Kaleidrians enda 'kontinent' täcks till en del av staden Kalei, med ungefär 5000 bofasta invånare och med plats för ytterligare 10.000 gäster. Kalei är en mycket luxuös och ren stad, företrädesvis bestående av svala, vita stenhus med platta tak. Resten av landytan består av djungel (ca 60%) och träsk (ca 25%). Det omgivande vattnet är ett grunt sötvattenshav, utan några särskilt farliga varelser.

Resten av äventyret får endast läsas av spelledaren. Den text som är *kursiverad* kan vid tillfälle läsas upp för spelarna.

ROLLPERSONERNAS INLEDNING

"Ni vet vad som förväntas av er. Har ni inte lyckats deaktivera kraftfältet innan klockan 1900 i kväll är attacken dömd att misslyckas, och vi måste

retirera, troligen för alltid. Vi kommer inte ha möjlighet att ge er någon assistans om uppdraget misslyckas. De hemliga dokumenten som Mean Geibriel förde med sig visar att fältets kontrollcentral ligger i SarylCorps högkvarter i östra delen av stan, inte långt från rymdhamnen. Ytterligare hjälp kan eventuellt erhållas av Dingo Fluuxer, en av SarylCorps administratörer, som tidigare har antytt Allianssympatier. Gå nu, och gör vad ni skall. Må kraften vara med er!"

Kommendör Tubbhis slafsande röst ekar bakom er då han vänder på foten och klafsar iväg. Snabbt kryper ni in i det hemliga utrymmet i fraktskeppet som skall ta er ned till Kaleidrians yta. Utrymmet är trångt, men ni får ändå plats utan större problem. Snart känner ni vibrationerna från reaktansagitatorn och hydromotorerna då skeppet sätter kurs. Efter en timme som känns som ett år tystnar ljuden och ni förstår att skeppet tagit mark. Efter ytterligare några minuter kan ni höra röster utanför, och strax blir ni utsläppta. En sista lyckönskning från kaptenen på skeppet ringer i era öron då ni samlar ihop era prylar och kliver ut i hangaren.

Hangar 9 i Kaleis rymdhamn är full av liv och rörelse. Patruller av stormtrupper och kejserliga tekniker finns överallt, men förklädda i era kejserliga tulluniformer är det ingen som tar notis om er. (SL: Om någon av rollpersonerna är xenomorf eller wookie föreslås att dessa agerar som om de vore tillfångatagna av de övriga rollpersonerna.) Det finns fyra större utgångar, en i vardera riktningen. Ovanför tre utav utgångarna står i tydliga bokstäver 'Obehöriga äga ej tillträde'. Den fjärde utgången, som vetter åt norr, är den mest trafikerade, och varorna från ert skepp åker just ut genom den på en lång fräsartruck. Samtliga utgångar är bevakade av tre stormtrupper.

RYMDHAMNEN

Om rollpersonerna tar någon av de tre förbjudna utgångarna blir de stoppade av stromsoldaterna, som kräver identifikatonsbricka. Eftersom rollpersonerna inte har några sådana, kommer stormtrupperna att anropa sina överordnade, och inom två minuter anländer ett stort kompani stormtrupper för att ta rollpersonerna till förhör. Om en eldstrid skulle utbryta, före eller efter anropet, måste rollpersonerna besegra trettio stormsoldater innan de kan ta sig ut. Larmet går omedelbart och de fyra utgångarna stängs.

Om rollpersonerna tar den fjärde utgången är det ingen som bryr sig om dem. De kommer ut i en enorm hall, späckad med folk, transportfordon, butiker, lastkajer, m.m. 'Gator' i hallen markeras av radiobojstoplar. Den stora utgången ligger trettiofem meter rakt fram, och snart är rollpersonerna ute i den inte alltför friska luften.

KALEIS GATOR

På Kaleis gator är det ständigt liv och rörelse. Stormtrupper finns överallt, men så länge rollpersonerna har sina uniformer på sig löper de ingen risk att upptäckas. Unifomerna kan dock medföra problem om rollpersonerna skulle gå in på en taverna eller i en affär. I en affär har de i så fall +10 på svårigheten när det gäller att Köpslå om varans pris. Misslyckas slaget innebär det att de inte får köpa alls. På en taverna har de +5 på svårighetsgraden på färdigheten Fixare.

Om de väljer att avslöja sin rätta identitet krävs det ett svårt (15) slag på Övertala för att övertyga den de talar med att de verkligen är alliansagenter. Om de lyckas kan det dock mycket väl hända att de blir angivna, och i så fall efterlysta.

TAVERNOR

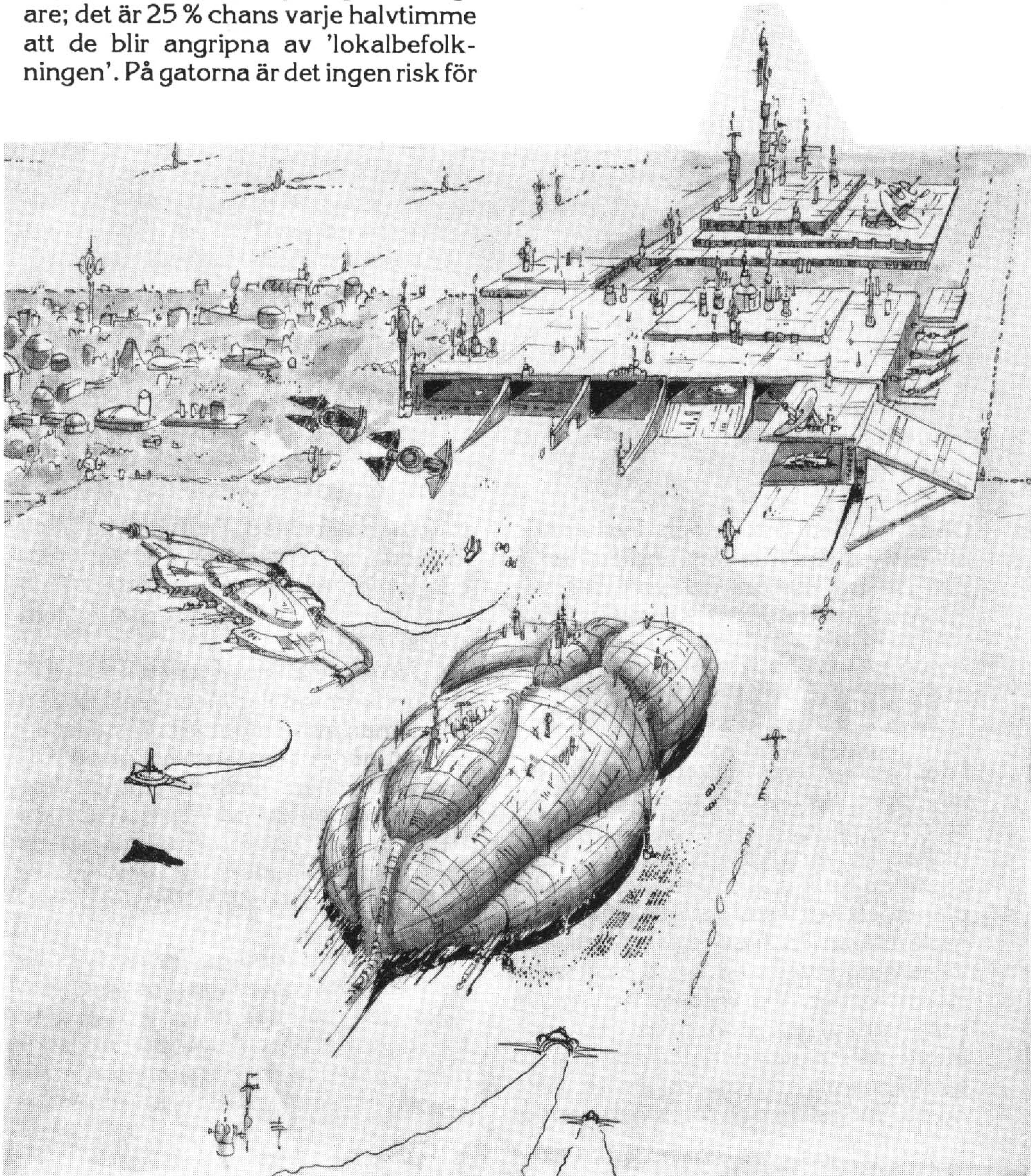
Det finns ett flertal tavernor där rollpersonerna kan försöka få information om stormtrupperna, om SarylCorps högkvarter, om Dark Yook (Imperiets högsta höns på Kaleidrian (om Dark Yook dödades i det första äventyret är han ersatt av Inhibar Hermeneu)), om vapenhandlare, om kraftfältet, fräsaruthyrare, m.m. Tavernorna är inte populära tillhåll för kejserliga anhängare; det är 25 % chans varje halvtimme att de blir angripna av 'lokalbefolkningen'. På gatorna är det ingen risk för eldstrider; det finns alldeles för många stormsoldatspatruller för att någon skall våga angripa en kejserlig hantlangare.

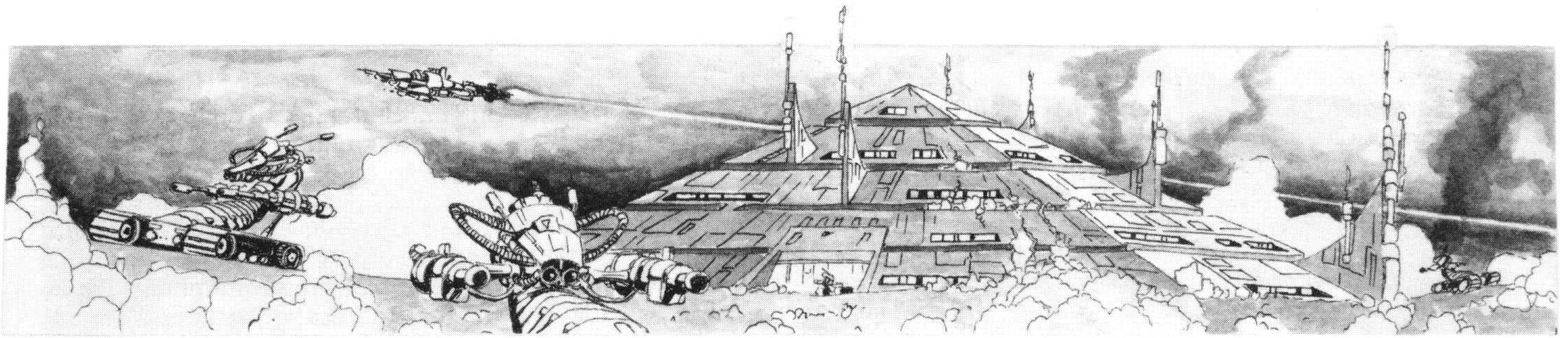
VAPENHANDLARE

Vapenhandlaren öster om rymdhamnen är känd hos de flesta av lokalbefolkningen, och han arbetar i största hemlighet med denna förbjudna syssla. Om rollpersonerna kommer in i butiken (som egentligen är en butik för köksutrustning) blir butiksinnehavaren märkbart svettig, och det krävs en mycket svår övertalning (25) för att få honom att sälja några vapen. Butiksinnehavaren kommer inte att ange rollpersonerna, om dessa lyckas övertyga honom om att de är alliansagenter.

DINGO FLUUXER

Denne man var tidigare administratör på SarylCorp, men då invasionen kom blev han utkörd. Han har i sin bostad kompletta ritningar över byggnaden, men det krävs ett svårt (15) slag på Övertala eller Muta för att få honom att lämna dem ifrån sig. Om han väljer att inte samarbeta blånekar han till att han har några kartor, och han kommer att försöka ange rollpersonerna så fort de har lämnat hans hus.

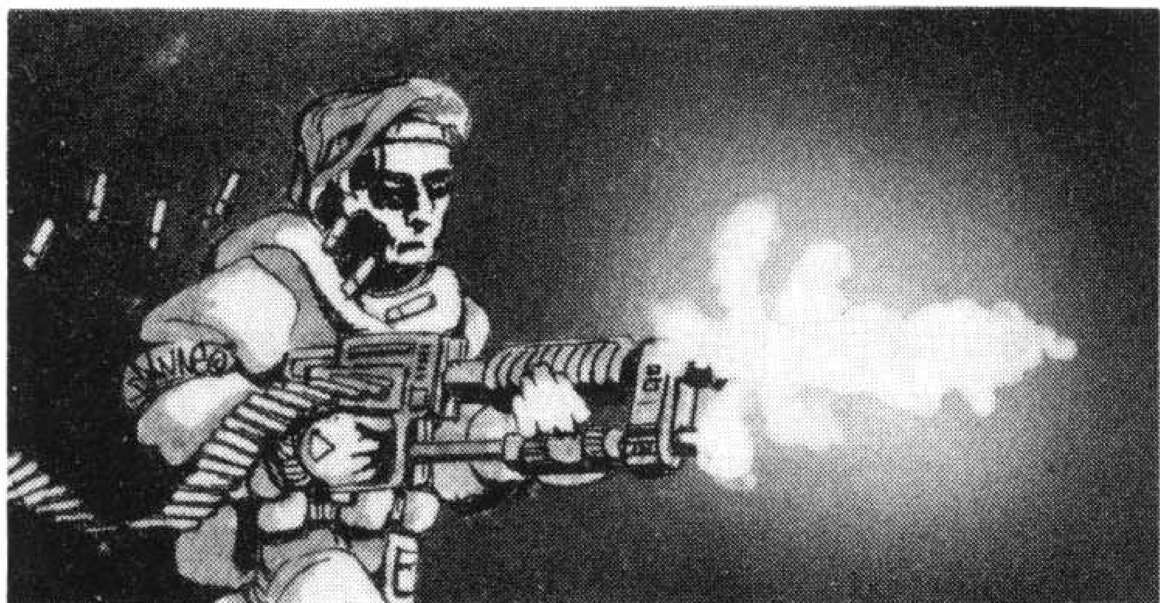




SARYLCORPS HÖGKVARTER

Denna femvånings pyramidformade byggnad inrymmer Imperiets högkvarter på Kaleidrian. Det är mycket välbevakat; övervakningsrobotar patrullerar husets omgivningar nattetid och minst femtio stormtrupper gör det dagtid. Endast ett lyckat slag på Övertala, Köpslå eller Byråkrati kan ge rollpersonerna tillträde genom stora ingången (det kräver ett svårt (15) slag om de bär uniformerna, ett mycket svårt (25) slag om de är efterlysta).

Om de väljer att slå sig in måste de först besegra tre stridsrobotar och sedan ta sig upp på första våningen inom tjugo sekunder, då trettio stormtrupper och tio stridsrobotar kommer som för-



stärkning. När de väl har kommit upp på första våningen (kräver ett lätt (10) slag på Klättra/Hoppa) måste de undfly eller förstöra ytterligare en robot innan de kan ta sig in i själva byggnaden. När de väl har kommit in, kan de husera ganska ostörda, men varje minut i byggnaden är det en viss chans (en etta på 1T) att de stöter på en patrull med fem stormtrupper. De kan då antingen välja att slåss, att fly, eller att gömma sig (svårighetsgrad 10 på Smyga).

Korridorerna i huset är annars öde och tomma och inte alltför väl upplysta. Försiktiga rollpersoner torde inte ha något större problem att ta sig fram till Kontrollrummet, men i samma ögonblick som de öppnar dörren (kräver antingen ett kort från en dödad stormsoldatssergeant, ett svårt (20) slag på Säkerhetssystem eller ett medelsvårt (15) slag på Sprängteknik), går larmet i hela byggnaden.

KONTROLLRUMMET

Det krävs ett Lätt slag på Teknik för att stänga av kraftfältet. Om det inte lyckas kan man försöka skjuta sönder kontrollerna, vilket dock kan vara riskabelt. För varje skott slår man 1T. Ett resultat på 1 eller 2 betyder att man lyckats skjuta sönder kraftfältet. Ett slag på 3, 4 eller 5 betyder att inget händer, medan en sexa betyder att hela rummet exploderar. Visserligen förstörs kraftfältet och uppdraget lyckas, men alla rollpersonerna dör.

När rollpersonerna förstört kraftfältet kan de välja mellan att fly eller att stanna och hålla stånd i kontrollrummet.

OM DE FLYR

Om de skall fly ut ur byggnaden måste rollpersonerna räkna med att slåss mot 2T stormsoldater i korridorerna innan de är ute. När de kommer ut måste de fly på gatorna, såsom beskrivs nedan. De kan även ta vägen ut genom ventilationstrumman som finns utmärkt på Dingo Fluuxers kartor.

Om de flyr genom ventilationstrumman blir de inte anfallna förrän de kommer ut ur byggnaden, där Dark Yook (eller hans efterträdare) och tre stormsoldater väntar på dem. Besegras dessa måste rollpersonerna ändå fly på gatorna, såsom beskrivs nedan.

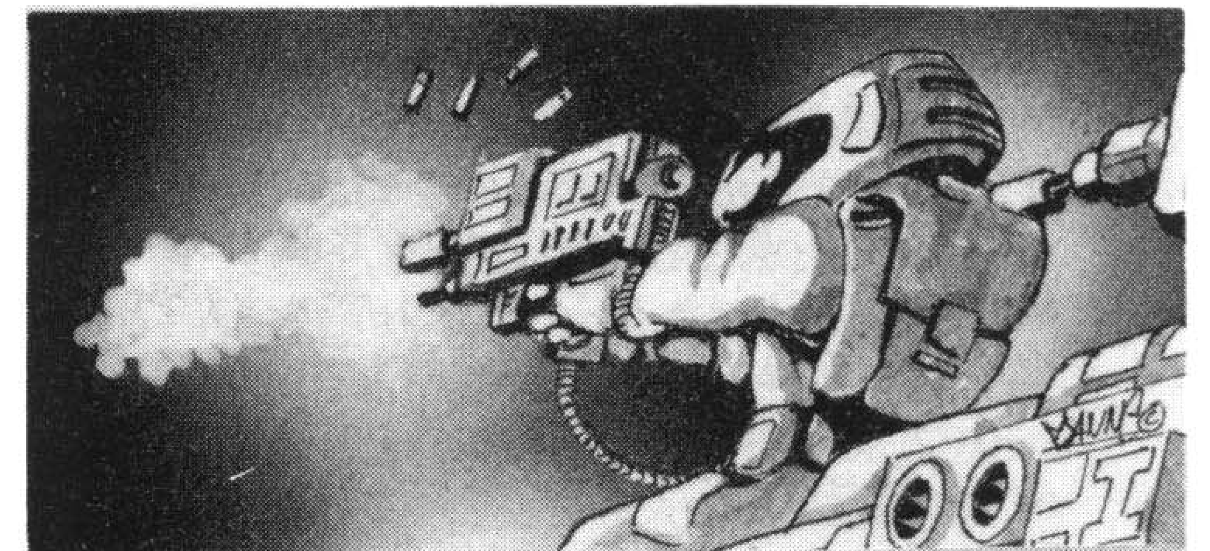
FLYKT PÅ GATORNA

Om de inte har en fräsare väntande när de kommer ut kommer de troligtvis att bli haffade på gatorna, där stormtruppernas snabba fordon lätt hinner i fatt dem. För varje minut på gatorna är det i så fall mycket stor chans (1, 2, 3 eller 4 på 1T) att de blir upphunna av 10 stormtrupper. Lyckas de gömma sig får stormtrupperna +2 på tärningsslaget. Har de en fräsare får de ett Kort försprång i den stundande jakten. En jakt med fräsare fungerar som en jakt mellan rymdskepp. Hinner stormtrupperna upp dem måste de slåss, men lyckas rollpersonerna undkomma är de ganska säkra tills Alliansens anfall börjar.

OM DE STANNAR I KONTROLLRUMMET

Om rollpersonerna väljer att stanna i kontrollrummet måste de slåss mot 30 stormsoldater, men bara tre stycken kan komma in i kontrollrummet per SR. Det krävs ett mycket svårt (20) slag på Säkerhetssystem för att stänga dörren (om man sprängt upp den går naturligtvis inte detta). Om dörren stängs kommer stormtrupperna att spränga upp dörren inom tio stridsrundor, och i så fall blir alla inne i rummet Skadade (är de redan Skadade så dör de).

Lyckas de besegra alla stormtrupper kan de fly ut oantastade ur byggnaden, men de blir i vilket fall som helst jagade på gatorna (se ovan). De kan också välja att stanna i kontrollrummet tills Alliansens attack börjar. Om de stannar kommer Dark Yook och hälsar på efter ett tag.



VAD HÄNDER SEDAN?

Efter att rollpersonerna har tagit sig ut ur SarylCorp-högkvarteret har de tre möjligheter:

1 De flyr med en fräsare till rymdhamnen (se ovan om fräsarjakt), där de med hjälp av mutor eller byråkrati lyckats chartra ett skepp så att de kan fly undan Imperiets trupper. De blir jagade av 1T TIE-jaktskepp som slåss tills de eller rollpersonerna är nedskjutna.

2 De flyr med en fräsare till rymdhamnen (se ovan om fräsarjakt), där de försöker stjäla ett skepp. De måste besegra 3 stormsoldater och Dark Yook innan de lyckas. De blir jagade av 2T TIE-jaktskepp som slåss tills de eller rollpersonerna är nedskjutna.

3 De flyr och försöker gömma sig i staden tills anfallet börjar. Det är gott om folk på gatorna, men det är en viss chans (1 eller 2 på 1T) att de blir upptäckta för var tionde minut som går. Om de blir upptäckta måste de besegra sex stormoldater och Dark Yook. Lyckas de med detta, kan de ligga lågt tills Alliansens anfall börjar.

ALLIANSENS ANFALL

Exakt klockan 19.00 börjar Alliansens anfall på Kaleidrian. Har rollpersoner-

na då inte lyckats stänga av kraftfältet avbryts attacken omedelbart och rollpersonerna måste fly från planetan för att kunna överleva (för att kunna fly måste de förstöra kraftfältet).

I samma ögonblick som attacken börjar slutar alla stormtrupper slåss mot rollpersonerna. Alla jakter avbryts. Den enda som då kan anfalla dem är Dark Yook (se ovan).

SLP

STORMSOLDATER

De stormsoldater som förekommer i detta äventyr har samma egenskaper som de på grundreglernas sida B78.

DARK YOOK

Dark Yook är kommendör i den kejserliga flottan sedan flera år. Efter en blixtkarriär som stabsofficer fick han sitt första egna befäl vid tjugotre års ålder, och efter en lång rad framgångsrika kommandouppdrag för säkerhetstjänsten, belönandes han med förtjänstorden *Aster Mortis* och upphöjdes till kommendör.

Dark Yook har gjort sig känd som en mycket slug och beräknande person, fullkomligt hänsynslös med liv om det är nödvändigt för att slutföra ett uppdrag. Han ligger i topp på Alliansens lista över otrivsamma individer, och har ofta satt grova käppar i hjulen för dess verksamhet.

Dark Yook är en annars rätt oansenlig man, som ser betydligt yngre ut än sina 32 år. Han har en ganska normal kroppsbyggnad och är omkring 175 cm lång.

GRUNDEGENSKAPER

SMI 3T
BIL 3T
MEK 4T
ITF 3T
STY 3T
TEK 3T

FÄRDIGHETER

Laservapen 8T
Slagsmål 7T
Parera närstridsvapen 6T
Söka 5T
Gömma sig 8T
Ducka 7T
Ledarskap 6T
Kontroll 2T
Varseblivning 1T
Förändring 2T
Mörkerpoäng 3

INHIBAR HERMENEU

Inhibar Hermeneu är ännu en av Imperiets mest fruktade officerare. Till skillnad från Dark Yook är Inhibar lugn, metodisk och med en förmåga att kunna slå till vid precis rätt ögonblick. "Allting har sin tid" är hans svar, när överordnade ifrågasätter hans uppenbara inaktivitet inför ett uppdrag.

GRUNDEGENSKAPER

SMI 3T
BIL 4T
MEK 3T
ITF 4T
STY 2T
TEK 1T

FÄRDIGHETER

Laservapen 7T
Slagsmål 5T
Parera närstridsvapen 5T
Söka 6T
Gömma sig 8T
Ducka 6T
Ledarskap 5T
Kontroll 1T
Varseblivning 4T
Förändring 1T
Mörkerpoäng 1



SEKTOR 7

SPALTEN FÖR DIG SOM LIRAR STJÄRNONAS KRIG ROLLSPELET

STJÄRNORNAS KRIG SOM ROLLSPEL

— en fråga om vad man vill få ut av sitt spelande, av Åke Eldberg

Under arbetet med Stjärnornas Krig — Rollspelet och Encyklopedia Galactica har jag fått en del frågor om varför jag översatt si eller så, och hur spelet (och filmerna) stämmer med verkligheten.

När man läser en bok eller ser en film blir man fängslad av handlingen och miljön där den utspelas. Är berättelsen bra och välgjord, så accepterar man miljöskildringen utan att ifrågasätta. Så länge bokens eller filmens inre logik stämmer är vi beredda att svälja en hel del overklighet.

Framför allt bekymrar vi oss inte om världen utanför berättelsen, fast vi anar att det måste finnas mycket annat än det som beskrivs och visas. Ingen frisk människa som läser "Sagan om Ringen" funderar väl över hur orcherna förökar sig eller hur många knops fart en alvkanot kan göra på Anduin. Ingen normal person som ser "Stjärnornas krig" sitter och är irriterad över att man aldrig får veta vad Tibanna-gas används till eller hur det ser ut i prinsessan Leias sovrum.

SCIENCE FICTION OCH RYMDOPERA

Stjärnornas Krig är inte "vetenskaplig" science fiction utan "rymdopera". Filmerna tar inte alltid hänsyn till verkligheten — alla vet t ex hur orimligt det är att rymdskeppen flyger som jetplan och dundrar och smäller ute i rymden där inga ljud skulle höras. Men vi accepterar det därför att filmerna blir häftigare med dunder än utan. Det finns massor av andra exempel på saker som inte är vetenskapligt riktiga. Men när man sitter i biosalongen tänker man inte på det, därför att filmen är så spännande och rolig att man är fullt upptagen av berättelsen.

Världen där handlingen utspelas är bara en bakgrund, en kuliss som kan vara detaljerad eller skissartad. En bra omvärld bidrar till äkthetskänslan, men hur detaljerad den än är förblir den till största delen något avlägset och okänt. I filmer som "Stjärnornas Krig" finns det massor av detaljer i periferin som enbart är till för att fylla ut omgivningen, t ex alla besynnerliga xenomorfer och konstiga robotar som man inte får veta vad de är till för. Antagligen vet inte filmmakarna det heller.

Men om man får för sig att göra ett rollspel av berättelsen blir läget ett annat. Plötsligt blir omgivningen mycket intressant. Rollpersonerna måste ju kunna röra sig utanför de platser som visas i filmerna, och de måste veta hur samhället är organiserat, vad saker kostar och mycket annat. Står det en apparat vid väggen i en scen i filmen behöver man inte förklara vad den är till för — men kommer rollpersonerna in i det rummet måste SL kunna tala om för dem att "det står en hyperförknypplare vid västra väggen". Helst bör han också veta vad en hyperförknypplare gör. Man måste fråga sig hur det hela hänger ihop, hur samhället och tekniken fungerar. Och då visar det sig för det mesta att det inte alls fungerar.

Det är ingen konst att lägga till sådant som fattas. Det finns t ex inga restauranger, varuhus, trafikpoliser, kontorsbyggnader, storstäder, tunnelbanor eller semesterhotell i Stjärnornas Krig. Ändå kan man lugnt utgå från att alla dessa saker existerar i galaxen, fast de inte varit med i filmerna. Allt man behöver göra är att tänka sig en framtidsversion av sådana saker och införa dem i spelets värld. Då är det svårare att förklara saker som faktiskt har visats i filmerna, men som visar sig vara ologiska när man tittar närmare på dem.

KONSTIGHETER I STJÄRNORNAS KRIG

I Stjärnornas Krig flyger det omkring stjärnjagare som är kilometerlånga och har besättningar på tusentals man, samtidigt som man lever i ett samhälle där teknologin och automationen nått avsevärt mycket längre än hos oss. Varför alla dessa besättningsmän? Datorer borde kunna sköta det mesta i en så avancerad framtidsvärld. I synnerhet gäller det vapnen. I filmerna sitter skyttar och avfyrar kanonerna. Till och med om man använde vår tids teknik skulle det kunna göras mycket snabbare och effektivare, t ex med radar- och laserstyrda datorer (inte konstigt att stjärnjagarnas kanoner missar hela tiden, alltså!).

Och varför är stjärnjagarna så stora? All militär erfarenhet visar att det är effektivare att ha många små snabba enheter än ett fåtal stora. Det enda rimliga skälet att bygga stora farkoster är om man har väldigt stora vapen som kräver en stor bärare. Men stjärnjagarnas kanoner motiverar inte på långa vägar skeppens storlek.

Kan man bygga en avancerad och intelligent robot som R2D2, så verkar det helt snurrigt att inte ge den förmåga att tala åtminstone ett mänskligt språk. Det måste vara så i filmerna för att få fram det speciella (och underhållande) samspelet mellan R2D2 och C3PO, men det är inte särskilt logiskt om man tänker ur praktisk-teknisk synvinkel.

En annan sak som inte stämmer är de kejserliga stormtrupperna, som tydligen ska vara något slags elitsoldater. Trots detta skjuter de som kråkor och träffar nästan aldrig någonting. De går omkring i rustningar som ser imponerande ut, men som i praktiken inte visar sig skydda mot någonting. I "Jedins återkomst" får de ju på nöten av ett gäng små nallebjörnar som skjuter pilbåge och kastar sten.

Frågorna hopar sig. Har stormsoldaterna familjer? Var sover de? Tar de av sig hjälmarna i duschen? Vad odlar Lukes "farbror" egentligen på sin "fuktfarm"? Vad äter ewoker, när de inte har helstekt rymdhjälte på menyn? Det finns antagligen ingen som egentligen vet det. I filmerna valde George Lucas förmodligen helt enkelt att göra det som såg häftigast ut, och funderade inte närmare över verkligheten bakom maskinerna och händelserna. När man sedan ska försöka hitta på en teknologi som kan förklara hur det fungerar visar det sig svårt eller omöjligt, i alla fall ibland.

ROLLSPELET SOM UPPLEVELSE

Ändå har spelmakarna bakom Stjärnornas Krig — Rollspelet lyckats riktigt bra. De har konstruerat en teknologi som låter någorlunda rimlig (även om jag själv har en annan uppfattning på några punkter). Men framför allt har de gjort mycket för att få spelet att bli så likt filmerna som möjligt. Det här är inte ett spel för dem som gillar att slå i tabeller och förvandla verkligheten till siffror och procentchanser. Det är ett spel för dem som gillar action, äventyr och spännande händelser. Om man

spelar det som det är avsett att spelas behöver man inte fundera så mycket över omvärlden.

Men det finns några ställen där konstruktörerna inte har lyckats hundraprocentigt. Äventyrsspel har inte haft rätt att ändra hur man ville heller, annars skulle jag ha gjort om vissa detaljer. Jag ska ta några exempel:

1. LASERVAPEN

I filmerna dräller det av vapen som kallas "blasters" — ett ord som inte går att översätta till svenska så att det låter vettigt. I det engelska originalet till Stjärnornas Krig — Rollspelet står det att "blasters" bara är ett annat ord för laservapen, och därför heter det laserpistol, laserkanon osv i det svenska spelet. Men ordet "laser" används alltså inte om de här vapnen i filmerna, utan det är spelmakarnas påfund.

Om vi nu tänker efter vad vi vet om laserteknologi, så kan man mycket väl föreställa sig sådana vapen. En tillräckligt stark laserstråle kan bränna hål i vad som helst. Men kollar man noga på filmerna ser man att vapnen i själva verket skjuter en liten glödande kula som rör sig tillräckligt långsamt för att man ska se den flyga genom luften. (Det är särskilt tydligt i scenen där Luke och de övriga är på väg till Millennium Falcon medan Obi-Wan slåss mot Darth Vader, i den första filmen.)

Vore det verkligen laservapen skulle man inte kunna se skottet. Laserljus rör sig med 300 000 kilometer i sekunden, och det är helt otänkbart att en kort "blixt" av starkt laserljus skulle bilda en glödande punkt i luften, som man kunde se. Det enda man skulle se vore ett litet hål som bränts upp där strålen träffade.

Själv har jag tänkt mig att vapnen skjuter små laddningar av mycket het plasma. Det kunde se ut ungefär som i filmerna. Det skulle antagligen fordras mycket små mängder av sådan superhet materia för att göra stor skada på målet, vilket kunde förklara varför en enda energipatron räcker till hundratals skott. Jag skulle ha föredragit att översätta "blaster" med "plasmapistol".

Men det allra bästa är kanske att sluta fundera över tekniken och helt enkelt säga att vapnen i Stjärnornas Krig fungerar enligt för oss okända principer, alltså inte vare sig plasma eller laserljus, men vi kallar dem laservapen i brist på ett bättre ord.

Någon har frågat varför jag översatte "light saber" med "lasersvärd" — ordagrant skulle det ju bli "ljussabel". Så översattes det också i den första filmen. Men i de senare filmerna har filmbolagets översättare skrivit "lasersvärd". Det tycker jag är bättre eftersom en sabel i regel har böjd klinga och dessutom per definition är ett eneggat vapen. Både till funktion och fäktteknik liknar en "light saber" mera ett rakt, dubbeleggat tvåhandssvärd. Dessutom ska ju Luke Skywalker vara en jediriddare, och det vet väl varenda människa att riddare använder svärd, inte sablar!

2. BEDÖVNINGSVAPEN

Enligt Encyklopedia Galactica kan laserpistoler och gevär ställas in på bedövning, och boken beskriver även särskilda "chockpistoler". Men spelkonstruktörerna anser att det bara är fråga om laservapen som används med mycket låg effekt. I stället för att döda eller skada ger de då en smäll som bedövar eller tillfälligt förlamar offret.

Det finns en enda scen i filmerna där sådan bedövning används — i början av den första filmen, när stormsoldaterna tar prinsessan Leia tillfånga. "Set for stun!" säger deras anförare — "Ställ in vapnen på bedövning!" Så skjuter de henne. Men det varken låter eller ser ut som vanligt. Ljudet är mera ett "swoop" än det vanliga "ptjeeow". I stället för den röda blixten är det en stråle i form av flera blå ringar, som kommer från stormsoldatens vapen.

Det verkar alltså som om det man använder för att "bedöva" är en helt annan typ av teknologi än den som används för att skada eller döda. Detta har spelmakarna helt missat. Det behöver inte medföra några praktiska förändringar i spelet, men det är bättre att följa filmerna så noga som möjligt. Därför tycker jag man bör anta att de flesta "laservapen" har en inbyggd bedövningsfunktion som dock fungerar med en annan teknologi. Det är rimligt att anta att bedövningsfunktionen har ganska kort räckvidd, eftersom den så sällan används.

3. HASTIGHETER I RYMDEN

I spelet talas det om ett rymdskepps topphastighet, och det finns en tärningsnotering för att avgöra hur fort man lyckas flyga. I verkligheten finns det inga toppfarter ute i rymden. På jorden begränsas t ex en bils toppfart av att det finns en massa faktorer som hindrar — luftmotstånd, däckens rullmotstånd, friktion i hjullagren osv. Men ute i rymden finns det ingen luft och ingen friktion. Drar man på gas kommer skeppet att accelerera nästan i oändlighet eftersom det inte finns något motstånd.

Teoretiskt sett skulle man alltså kunna uppnå en miljon kilometer i timmen även om skeppet drevs av en mopedmotor, bara man hade tid att vänta tills man uppnått denna hastighet (det skulle nog ta ett par hundra år). Alltså är det meningslöst att tala om topphastigheter för rymdskepp — enda gränsen är ljusets hastighet.

Det som räknas vid en rymdstrid är i stället accelerationsförmågan, alltså förmågan att öka hastigheten snabbt. Två skepp som "kör ikapp" med fullt pådrag i motorerna kommer att accelerera hela tiden. Den som "axar" snabbast drar ifrån.

I praktiken innebär det knappast någon skillnad för spelets del. Ingenting skulle behöva ändras i tärningsnoteringar eller spelsystem om vi talade om "acceleration" i stället för "hastighet". Men det kan vara bra att man vet hur det egentligen fungerar.

4. WOOKIEESPRÅKET

I spelet sägs det att wookieer talar ett eget språk som ytterst få människor klarar av att förstå. Men jag tycker det är uppenbart att Chewbacca över huvud taget inte talar något språk — han bara bölar. För min egen del finner jag det rimligast att anta att wookieer är telepatiska, och att Chewbaccas böl och gnäll bara är en liten del av hans sätt att kommunicera. På så sätt slipper man ifrån svårigheterna att tala med dem, för om de är telepatiska kan de göra sig förstådda hos alla som är mottagliga för deras telepati. Det tycker jag är mer pratiskt ur spelsynpunkt.

ROLIGT ÄNDÅ!

Säkert kan man hitta åtskilliga andra saker som du eller jag hade velat ändra på i Stjärnornas Krig — Rollspelet. Råkar man ut för något som ger problem i spelandet, en teknisk fråga som måste få en rimlig förklaring, så får man naturligtvis försöka hitta på en sådan. Spelets konstruktörer uppmanar ju själva till detta: "Om våra förslag inte fungerar — släng ut dem!" (B1.6) Men om man letar efter tekniska missar och retar sig på sådant som verkar strida mot vetenskapen, då har man missat poängen med spelet.

Det finns rollspel där man kan roa sig med att räkna ut den exakta chansen att lyckas med något, med modifieringar för alla tänkbara omständigheter. Ett tärningsslag som gäller om någon träffar med ett skott från en pilbåge skulle kunna modifieras med ledning av skyttens skicklighet, bågens dragstyrka och kvalité, vindstyrkan, skjutavståndet, målets storlek och skicklighet på att undvika, pilens tyngd och styvhet, ljusförhållandena och säkert mycket annat. Det kan bli en hel bok med tabeller, och visst kan det vara kul att vara noga.

Men just Stjärnornas Krig är ett rollspel som medvetet försöker låta bli allt sådant. Poängen är att det ska vara ett äventyr. Spelarnas upplevelse är det viktigaste, och då är det inte så noga med modifikationerna. Därför är det här ett spel där man har extra stor anledning att inte fundera över regler och tärningar. Det bästa är att överlämna allt sådant till SL och koncentrera sig på att spela sin roll — då blir upplevelsen maximal.

Till sist vill jag säga att just råden till spelledaren i Stjärnornas Krig — Rollspelet är de bästa jag har sett hittills. De är nyttig läsning för alla, även om man spelar andra rollspel.



ARKITEKTUR

En byggnadsteknisk rundvandring ledd av Olle Sahlin

Den här artikeln är föranledd och inspirerad av alla de mer eller mindre lyckade byggnadsritningar som det dräller av i rollspel av alla de slag. Först ett erkännande — jag gillar hus; både i form av ritningar och modeller som färdiga skapelser. Jag vill inte påstå att jag skulle vara någon sorts expert på dem (jag har till exempel inte studerat arkitektur på någon skola), men jag anser att jag har fått ett ganska gott hum om hur hus ser ut — och framför allt *inte* ser ut! — bland annat genom alla de modellbyggen jag har åstadkommit (ritningar i amerikanska modelljärnvägstidningar är mycket detaljerade), alla de borgar jag har varit och klättrat runt i (samt fotograferat, särskilt om de har haft en planritning uppsatt någonstans), och genom att vara allmänt observant.

HUS SOM HUS

Kan ett hus eller en borg eller vad man nu tänker sig, se ut hur som helst? På sätt och vis. Det finns inget som hindrar att man gör precis som man vill, bara man kan motivera det. Men om man utgår från regler när det t ex gäller hopp från hög höjd som säger att det gör ont när man slår i backen, så betyder det ju att tyngdkraften verkar i spelvärlden. Det borde den också göra när det gäller ett flervåningshus, för annars går det som med illa byggda *insulae* (upp till sex våningar höga hyreshus i Rom) — de störtar samman.

Att det allt som oftast blir fel, beror i första hand på ren okunskap. Vet man inte om att man gjorde si eller så därför att något otrevligt kunde hända annars, kommer man tveklöst att göra om misstagen. Nu kan man förvisso hävda att byggnader i rollspel aldrig kommer att byggas, och därför inte nödvändigtvis måste hålla sig till Byggnadsstyrelsens normer och metoder. Helt sant. Vad man inte vet, störs man inte av. Men när man hittar saker som går på tvären mot ens specialkunskaper blir det alltid en smula störande. Ett belysande exempel från ett annat håll är den kampanj där samtliga spelare var intresserade och duktiga ryttare (någon rider i tornerspel dessutom). Där fick den stackars spelledaren, under kritiskt överinseende, snabbt snurra ihop nya och mer detaljerade regler för allt som berörde de fyrfota vännerna.

Min käpphäst är alltså hus, och det är några misstag som ständigt återkommer, i gamla och i nya varianter.

BÄRANDE VÄGGAR

Ett hus blir tyngre ju större det är. Så var det sagt, och en självklarhet är fastställd. Vad innebär det praktiskt? Jo, att det inte får förekomma några tunga stenväggar på trettonde våningen som inte har stöd av en stadig vägg genom *hela* huset. De bärande väggarna är rejäla stenmurar som förmår hålla upp taket högst upp, samt golv och övriga väggar i resten av huset. Den nedre delen av en bärande vägg kan inte tas bort, för då riskerar hela byggnaden att rasa.

På äldre stenhus kan man lätt se vilka dessa väggar är; de är framförallt tjockare ju längre ner man kommer. Korrekta exempel finns bland annat på borgritningarna i Gigant och Ivanhoe, där det finns gott om bärande väggar. Ta t ex den runda, höga barfreden från Gigant. Här är de bärande väggarna en cirkelrund yttermur med ett kors i mitten. På de nedersta två våningarna är korset komplett, men på andra våningen har korset minskats ner till en vägg tvärsöver, för att på de översta endast vara en tjock och stabil stenpelare. Golven/taken mellan de lägre våningarna består av stenvalv, så tyngden måste bäras upp av massiva väggar. Näst översta taket är av trä, så här klarar man sig undan med ett mindre stöd. Allra överst har man sedan återgått till stengolv, men detta skall inte bära upp tyngden av något annat än sig självt.

Moderna hus måste också ha sina bärande väggar. Ta enkelt reda på vilka dessa är i ett typiskt hyreshus: de väggar som det inte går att borra i, bör du inte försöka slå ut.

Sammanfattning: Rita upp formen på huset, rita in de bärande väggarna och kopiera sedan ritningen i önskat antal våningar. Fyll sedan på med detaljerna.

VAR ÄR TOALETTEN?

Väldigt pinsamt det här att det saknades toalett och badrum i huset. Det är dock inte bara hygienanläggningen som kan saknas. När det gäller badrum är det ett relativt nytt påfund. Romarna hade en motsvarighet, men den försvann med Roms fall.

Tumregel ett är att placera dasset på gården fram t o m 1900-talet, och i de flesta fall strunta i särskilda badrum, då ett tvättfat i köket och en badbalja på gården (eller i köket) räckte gott.

I större anläggningar, borgar t ex, satt dassen på ytterväggarna, ungefär som om man hade tagit det ordinarie torrdasset och murat fast det i väggen. Räkna med ett visst hygienproblem strax nedanför om restprodukterna inte kunde fås att hamna i vallgraven. I fantasymiljöer kan man gott tänka sig mer "moderna" lösningar på problemet. Romare och dvärgar är duktiga på att dra ledningar.

Sammanfattning: Ta reda på hur ett hus liknande det du behöver ser ut, och gör en notering om vad som finns där. Ta sedan med allt det på din ritning, men flytta runt komponenterna efter behov.

VINDLANDE KORRIDORER

Särskilt Mutant är drabbat av korridorsyndromet. Enklast sammanfattas detta med: Varför gå direkt in i ett rum om man istället först kan få gå tre varv runt anläggningen och spränga sig igenom fjorton dörrar på vägen dit!

Visst, det blir mer spännande att kuta i korridorer, det har vi sett i en massa filmer, men på det viset blir det en mängd onödigt spillutrymme som beställaren skulle ha skjutit arkitekten för, om han hade byggt det så. För att inte tala om vad de som bodde/arbetade där skulle ha sagt om att behöva kuta de där tre varven för att kunna gå på toaletten!

Det finns dock en lösning på det problemet...

SNUTTIGT OCH SMÅTT

Istället för att bygga litet kan man bygga stort. Givetvis — ännu en självklarhet. Ta en funderare över sådana byggnadsverk som Kungliga Slottet med över 600 rum, Empire State Building eller Pentagon. Till och med Åhléns City i Stockholm är tillräckligt

stort för att glädja de flesta. Den som har kutat omkring på Palatinen i Rom (kejserliga palatset) vet att man kunde bygga stort även förr.

I rollspelsvärldarna tycks de flesta sk slott bara ha två våningar. Handen på hjärtat, kan något som i princip är en två*plansvilla* egentligen kallas för *slott?*

Skaffa dig bara ett tillräckligt stort, rutat papper, så blir det helt säkert bra.

RUSNINGSTRAFIK I SOVRUMMET

Jag har sett prov på sådana planeringskrumbukter som ett förråd med teaterscenprylar där sakerna behövde fraktas genom en rådssal, där utrymmet för att bära dessa otympliga föremål runt det stora bordet i salen var högst minimalt. (Se *Gycklarnas tillhåll* i Rohan-modulen till SRR. Det som i originalet är Rådssalen var det som nu är det yttre förrådet. Rådssalen, nr 3, har fått ta över ett av klassrummen.)

I något annat fall var man tvungen att gå genom ägarens sovrum för att komma till tjänarnas rum.

Vad är egentligen en vettig placering av rummen? Svaret på den frågan är ganska omfattande, så den kommer vi att återkomma till åtskilliga gånger framöver. Tänk dig själv om du var i färd med att genomsöka ett hus för att hitta det där viktiga brevet. Givetvis skulle du leta rätt på arbetsrummet först. De flesta har någon sorts hum om var man hittar arbetsrummet, om ett sådant finns, och hur det bör se ut i, säg, en typisk modern villa, så man går automatiskt förbi kök, hall, vardagsrum och badrum i jakten på arbetsrummet, därför att byggplanen så att säga sitter i ryggmärgen. I ett rollspelsäventyr har man sällan chansen att kunna "gå direkt på" rätt rum, därför att man inte har en chans att utnyttja sina kunskaper. Man blir så gott som oftast tvungen att kolla varje litet skrymsle utifall att...

JO, DET VAR SÅ ATT...

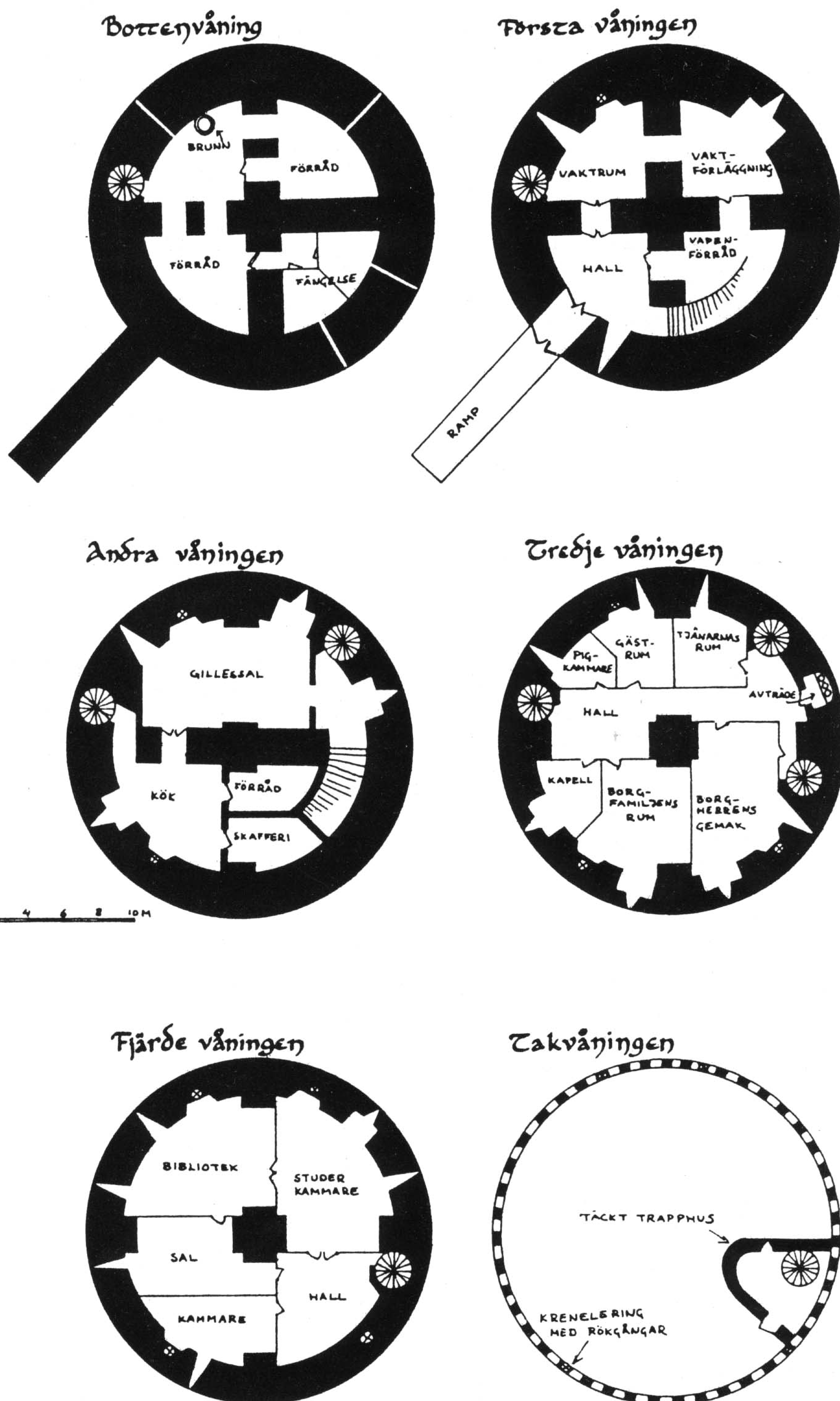
Emellanåt upptäcker man att konstruktören är medveten om sina designmissar när han kommer släpande på alla möjliga besynnerliga förklaringar till varför det är si eller så. I de fallen skall man vara obönhörlig — gör om! Om du känner att du måste motivera varje placering av något rum med en krystad förklaring, är detta det första tecknet på något som inte är bra. Om inte annat, så tänk på dina stackars spelare.

PLATSER OCH STÄLLEN

Det här handlade ju mest om vad som är fel, skall vi inte säga något om vad som är rätt också? Jovisst! Från och med det här numret av Sinkadus kommer vi att införa en ny spalt i tidningen: *Äventyrsplatsen.* Här kommer vi att behandla olika, för rollspel intressanta, platser på ett förhoppningsvis uttömmande sätt. Tillsammans med beskrivningen kommer vi att göra noggranna kartor, förklara hur och varför det ser ut som det gör, om möjligt ha med bilder på stället, och kanske ge förslag på äventyr som kan utspela sig där. På gång är bland annat ett öde fyrtorn som döljer en läbbig hemlighet, ett befäst hus, en typisk romersk villa, ett till medeltida fästning ombyggt antikt gravmonument (ett sådant existerar faktiskt i sinnevärlden), katakomber, kloaker man kan kuta omkring i, med mera.

I det här numret drar vi ut i vildmarken för en titt på jaktvillor i Mutant-Skandinavien.

(Käpphäst = återkommande sak som man retar upp sig på närhelst den dyker upp.)



JAKTVILLOR I SKANDINAVIEN

Thomas Höglund

Jaktvillor, av en del kallade jaktslott, är en av de företeelser som har spridits från adeln ned till dagens nyrika köpmän. Det utpräglade kännetecknet på dessa villor är att de ligger i isolerade områden och att de används bara under en del av året för jakt och fiske. De flesta är små och kan i bästa fall bara betraktas som bättre jaktstugor, men de större, som i en del fall bildar mindre samhällen ute i ödemarken, kan man kalla för jaktvillor eller jaktslott. Det enda gemensamma dessa ödemarkshus har är att de har byggts för nöjes skull av rika adelsmän eller köpmän. Denna företeelse är spridd över hela Skandinavien där det finns ödemark eller förbjudna zoner.

JAKTVILLORNAS HISTORIA

Jaktvillornas och jaktslottens historia är tätt sammankopplad med den feodala adeln. Under den tidiga upptäckaråldern (2300-2500) fick storbönder skattefrihet i utbyte mot krigstjänst i den lokala härskarens armé. Detta gjorde att det långsamt växte fram en jordägande överklass i många länder. Det blev naturligt att adeln byggde sig praktfulla residens som i många fall blev stora som slott. I och med att Skandinavien blev allt mer civiliserat och de första staterna bildades, fick en del adelsmän rekreationsproblem. Många adelsmän hade jakt och fiske som hobby, och i takt med att markerna odlades upp och vildmarken började försvinna allt längre bort från de egna domänerna blev det allt svårare att bedriva jakten ostört. Särskilt i Pyrisamfundets centrala delar, på Gotland och i Ulvriket, har vildmarken, med betoning på "vild" nästan helt försvunnit.

Detta förhållande ledde till att vissa adelsfamiljer och adelsting började organisera expeditioner till bättre jaktmarker i andra områden, även till förbjudna zoner. Expeditionerna hade gärna de då ännu oorganiserade länderna Jemtland, Norrland, Nidaros, Sørlandet och Finland som mål. De var vanligtvis stora och mycket personalkrävande, både på grund av transporten till de ganska otillgängliga områdena, som på den fasta stab av tjänare som de flesta adelsmän omgav sig med. En adelsman kunde ha betjänter, hundskötare, bärare, hästskötare och en kock med sig i sitt personliga följe.

För att hitta bra jaktmarker användes lokala vägvisare, som mot god betalning skulle leda jägarna till områden med mycket vilt. Det berättas om jaktexpeditioner som kunde nedlägga enorma mängder vilt under en turné i området. Enligt en berättelse från Sørlandet försörjde en expedition en hel bys behov av livsmedel under en hungersnöd. Det fanns inget vete eller potatis att tillgå, men kött i överflöd. Kött hade rökts och saltats under hela hösten i en sådan mängd att det räckte till nästa sommar och ändå blev över. Likväl finns det historier om jaktexpeditioner som har förgripit sig mot den lokala befolkningen, eller bara har försvunnit med allt från jägare till jakthundar.

Kring slutet av den tidiga upptäckaråldern, när staterna fick en allt fastare form, började adelsmän från flera länder att köpa upp marker i otillgängliga områden, och ju otillgängligare desto bättre. Företrädesvis låg dessa inom de regioner där de gamla expeditionerna hade dragit fram. Vanligen rörde det sig om mark som var omöjlig att bedriva jordbruk på. Drömplatsen kunde vara på någon bergssluttning eller vid kanten av en sjö. Även närheten till någon förbjuden zon kunde avgöra var markköpet skulle ske.

Efter marköverträdelsen byggde i regel köparen en mindre jaktstuga. Denna kan beskrivas som en enrumsstuga utan större bekvämligheter, men stor nog att rymma ett mindre sällskap. Samtidigt utsågs platsen för den blivande jaktvillan på något mycket naturskönt läge, och inom ett eller ett par år påbörjades byggandet. Eftersom de största villorna hade en ansenlig yta, blev projekten omfattande. I flera fall byggdes separata sågverk i nära anslutning till byggena. Det isolerade läget gjorde sitt till för att försvåra projekten då allt materiel och all arbetskraft måste fraktas till platsen. Om jaktvillan byggdes i ett område med byar i närheten togs arbetskraften därifrån. Samma lokalbefolkning skulle senare få arbete som kökshjälp, roddare, vägvisare, hundskötare och liknande.

Många jaktvillor bryter tvärt av mot platsen där de är byggda. Mitt ute i vildmarken dyker plötsligt ett majestätiskt hus upp, men det ser vanligen mer imponerande ut än vad det egentligen är. Utsidan är stor och fylld av snickarglädje, balkonger och burspråk. Visserligen byggdes jaktvillan mindre än adelsmannens palats, men ute i vildmarken gör huset ett heroiskt intryck av att vara betydligt större än det mesta. Insidan är sällan lika imponerande. Husets inredning är enkel och hållfast. Rummen är spartanskt möblerade och har som regel flera användningsområden.

Varje villas byggnadsstil är unik. Trots att det finns uppemot 100 olika jaktvillor i Skandinavien är ingen den andra lik, och det enda karaktäristiska är storleken. Få har färre än tio rum och en uppsjö av kringbyggnader som skall serva de boende. Dessa kan vara allt från hundgårdar och stall till separata byggnader för personalen och stora badhus. När jaktvillan används, vanligen bara under sommarmånaderna men i ett fåtal fall året runt, är den ett myller av folk och fä.

De första jaktvillorna byggdes av adelsmän, men med tiden har deras makt minskats och även köpmän har byggt villor. Det är inga större skillnader mellan dem, så det går inte att se på ett hus för att avgöra vem det är byggt åt. De flesta byggdes under åren 2450-2530, med ytterst få därefter, beroende på att den äkta vildmarken i Skandinavien under senare tid har varit på tillbakagång.

GEOGRAFISK SPRIDNING

Jaktvillorna finns i ett mycket stort område, faktiskt i hela Skandinavien. Den största koncentrationen är i ett brett band från norra Pyri-samfundet till mellersta Nidaros. Jemtland och Norrland ingår naturligt i bandet. Ägarna till villorna hittar man i de länder som har det mest utvecklade adelsväsendet (Pyri-samfundet, Finland, Nidaros, Polen, Estland och Lettland).

De jaktvillor som finns i Republiken Jemtland och i Norrland, byggdes före ländernas självständighet. I Jemtland har enbart ett fåtal nya byggts, och då av inhemska köpmän.

De villor som kan återfinnas i anslutning till förbjudna zoner finns jämnt fördelade över hela Skandinavien. (Fon Rijns basläger för gigakräftfångsten i Stockholms närhet uppfyller till en del kraven för att kunna kallas för en jaktvilla, men då lägret består av en stor mängd mindre hus, och inte har den karkatäristiska stora centralbyggnaden, faller den utanför denna diskussion.)

KOSTNADER

Att bygga en jaktvilla kräver en stor ekonomisk insats, då det aldrig har varit billigt att bygga i vildmarken. Man kan närmast jämföra det med att bygga ett ståndsmässigt residens i Söderstrand eller Östaden i Hindenburg. Den största kostnaden beror på transporter av material och arbetskraft. I de fall då man har anlagt sågverk på platsen, tillkommer kostnaden för anläggandet av denna, men då blir å andra sidan materialkostnaden lägre. I lyckosamma fall kan sågverket utnyttjas även i fortsättningen och kan då bli en extra inkomstkälla.

Ju längre från närmaste by eller

samhälle jaktvillan ligger, ju dyrare blir den. Normalkostnaden är cirka 3.500 kr per rum, men ligger den längre än tre mil från närmaste by, ökar kostnaden med 15%.

Den som funderar på att köpa en färdigbyggd villa får räkna med ett minimipris kring 50.000 kr, sedan stiger priset proportionellt med husets yta och avstånd till närmaste samhälle. I underhåll får man räkna med 7-10% av husets värde per år. Att hyra en jaktvilla kostar minst 5.000 kr i månaden.

För anställd personal när man befinner sig i huset gäller tabellen på sidan 66 i Regelhäftet till Mutant 2.

VILKA ÄGER JAKTVILLORNA?

De flesta ägarna är adelsmän eller köpmän, men det finns även några som är uppköpta av organisationer som Järnringen med hjälp av bulvaner. I Skandinavien finns det även några som hyr ut sina hus. Kontakt med uthyraren kan man få genom mäklarfirmor i Hindenburg, Visby och i några av de andra större städerna. Den som hyr ut vill som regel ha ett rekommendationsbrev från någon som känner personen. De ställen som hyrs ut ligger sällan särskilt långt från civilisationen, något som även gäller de flesta av de som då och då är till försäljning.

JAKTVILLAN HARNZIG

Här nedan följer en presentation av Ståhle Harnzigs villa. Harnzig är en köpman från Moss i Sørlandet (hans handelshus' färger är mörkblått, vitt och orange).

Villan är belägen ungefär två mil från den lilla byn Brænteknuva i mellersta Sørlandet nära Pyri-samfundets gräns. Den går endast att nå sjövägen. Den östra delen av den timrade tvåplansvillan domineras av en träveranda. En stor del av andra våningen är en balkong som går runt större delen av baksidan.

Jaktvillan är huvudbyggnaden i en samling hus som ligger runt denna. Framför villan finns en brygga och ett båthus, och bakom villan ligger en vedbod, en hundgård och ett badhus. En kilometer längre bort ligger en grupp tjänarbostäder.

1. GLASVERANDAN

Till glasverandan kommer man via en mindre trappa. Verandans väggar täcks av sju glasfönster. På framsidan, och även inne i verandarummet, ligger fönsterluckor till villans alla fönster. Luckorna används när villan inte används. Samtliga byggnader har sina luckor i, eller i närheten av, respektive hus. Inne i rummet finns bänkar, samt krokar att hänga upp våta kläder på. En dörr leder in till hallen. Verandans dörrar har mycket kraftiga lås.

2. HALLEN

Hallen är stor och har två trappor upp till övervåningen. I taket hänger en stor kandelaber. Hallen domineras av vapenställ och krokar och att hänga kläder i. En grupp småbord står nära det enda fönstret. Under trapporna finns förvaringsutrymmen inbyggda för vapen och ammunition. Hallen är två våningar hög, och på väggarna hänger mängder av jakttroféer.

3. KÖKET

I det rejält tilltagna köket lägrar sig en stor bakugn med tillhörande spis. Här finns stadiga beredningsbord för det som jägarna för med sig hem, och skåp för torra varor som mjöl, gryn och liknande. Kött och fisk förvaras dock i jordkällaren cirka 50 meter längre bort. Längs väggarna hänger kastruller och redskap. I köket förvaras även en destilleringsapparat för framställande av brända drycker.

Flera kockar och övrig personal har plats att arbeta samtidigt när huset är fyllt av gäster. När jaktsällskapet är ute i markerna är kockarna upptagna med att konservera kött och fisk på olika sätt, till exempel genom rökning, saltning eller torkning. Allt som konserverats förvaras i jordkällaren eller i utrymmen i badhuset innan hemfärden. Det som Harnzig inte för med sig hem, säljs till lokalbefolkningen.

4. MATSALEN

Ett rymligt rum där bastanta träbord i u-formation fyller större delen av golvytan. Vid dörren in mot köket finns ett fast serveringsbord. Värdfolket sitter längs det mittersta bordet med gästerna längs flyglarna. Vid middagarna är det minst två personer som serverar.

5. SÄLLSKAPSRUMMET

Det här rummet är det största i hela villan. Det används huvudsakligen som villan. När rummet som sällskapsrum domineras det av två soffgrupper med bord. Här finns även förvaringsutrymmen för kortlekar, tärningar och liknande, liksom en bokhylla med passande litteratur, företrädesvis nya, men i några enstaka fall flerhundraåriga, verk om jakt, fiske och vapen.

När rummet som sovsal flyttas borden och sofforna undan, och det tiotal extrabäddar som förvaras i vedboden plockas fram.

6. NEDRE BALKONGEN

Den nedre balkongen sträcker sig runt hela baksidan. Längs med finns ett meterhögt räcke. I övrigt är balkongen tom på föremål utom några väggfasta bänkar.

7A-B. SOVRUM

Ägarens två sovrum är likadant möblerade med varsin stor dubbelsäng, vapenställ på väggarna och ett par byråer för kläderna.

8. ÖVRE HALLEN

Den övre hallen sträcker sig igenom hela övervåningen. Härifrån leder trappor ner till stora hallen, och dörrar öppnar in mot flera sovrum och ut mot den övre balkongen.

9A-B. ENKELRUM

Dessa två rum är villans enkelrum. I höjd med fönstret mot stora hallen står en säng och en byrå. På väggarna hänger vapenställ och klädkrokar. Rummen innehåller även varsitt bord med två stolar.

10A-C. SOVSALAR

Villan har tre stora sovsalar. I vardera rummet kan man hitta tre st tvåvåningssängar, och under dessa står två låsbara skåp. Ett par byråer och vapenställ fyller ut möbleringen.

11. ÖVRE BALKONGEN

Den övre balkongen sträcker sig runt hela baksidan. Längs med hela balkongen löper ett meterhögt räcke. I övrigt finns här bara några enstaka väggfasta bänkar.

JAKTVILLOR I EN KAMPANJ

Rent allmänt kan rollpersonerna vara deltagare i en jaktexpedition, vara de som organiserar den, vara anställda som vägvisare eller så kan de leda motståndet mot ett anhang självsvåldiga jägare i en expedition som inte är något annat än ett organiserat plundringståg.

Ett bra sätt att utnyttja möjligheterna hos en jaktvilla är att använda den som ett fast eller ett tillfälligt högkvarter åt en grupp äventyrare.

JAKT PÅ JÄGARE

Vad har hänt med greve Furufnatt och hans glada jaktkamrater? Den oroliga hustrun söker efter dådkraftiga äventyrare som vågar ge sig in i skogarna kring Flanderstöten för att leta rätt på sällskapet på 38 personer, som enligt den uppgjorda planen skulle ha varit

tillbaka för en månad sedan.

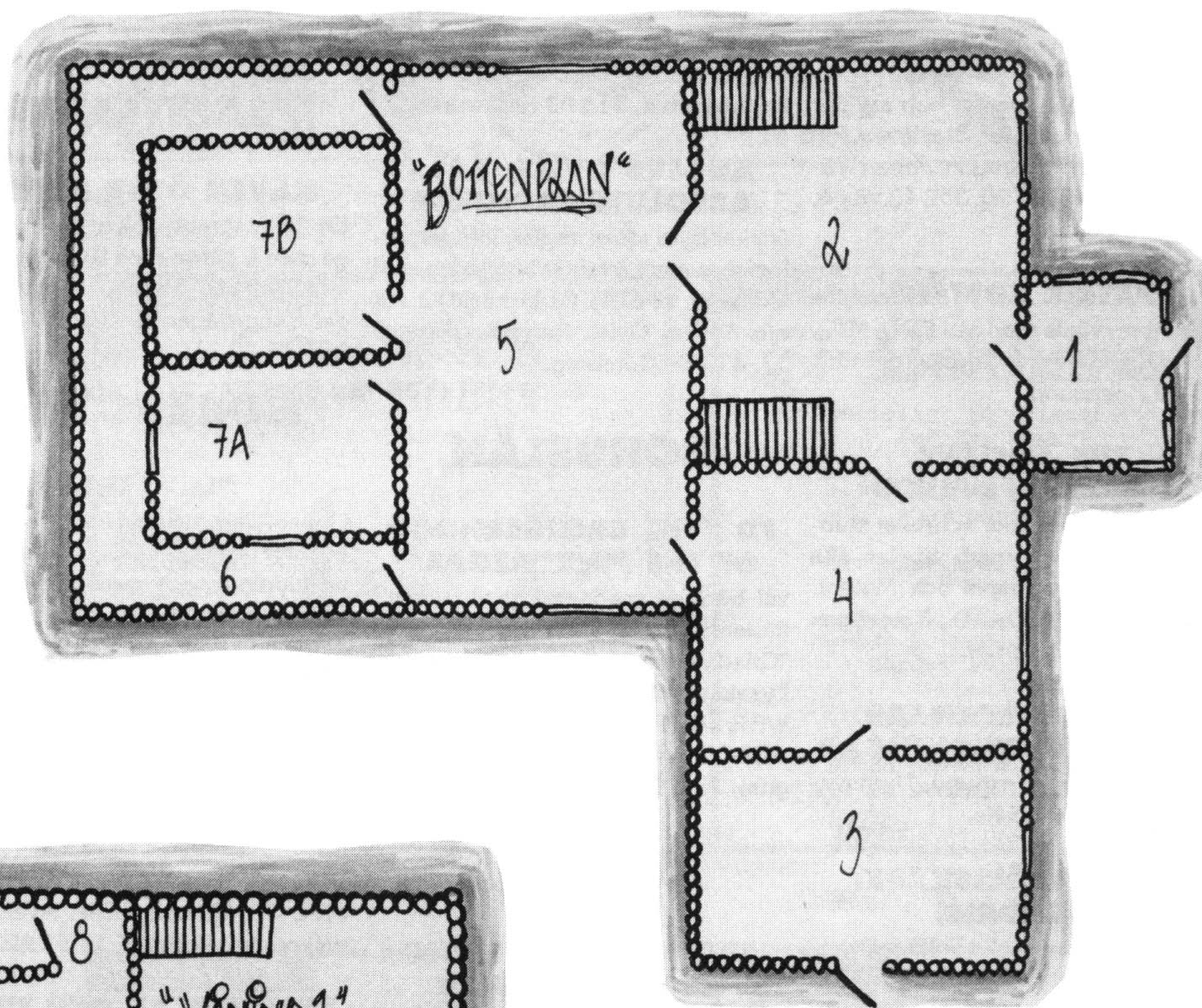
Tja, vad har hänt? Ramlade de på det gamla Komplex A-19 och blev tillfångatagna av ett band rubbitar, eller är det grannen, baron Brollgrop, som har röjt undan hela sällskapet för att på så sätt kunna utöka sitt eget gods med Furufnatts?

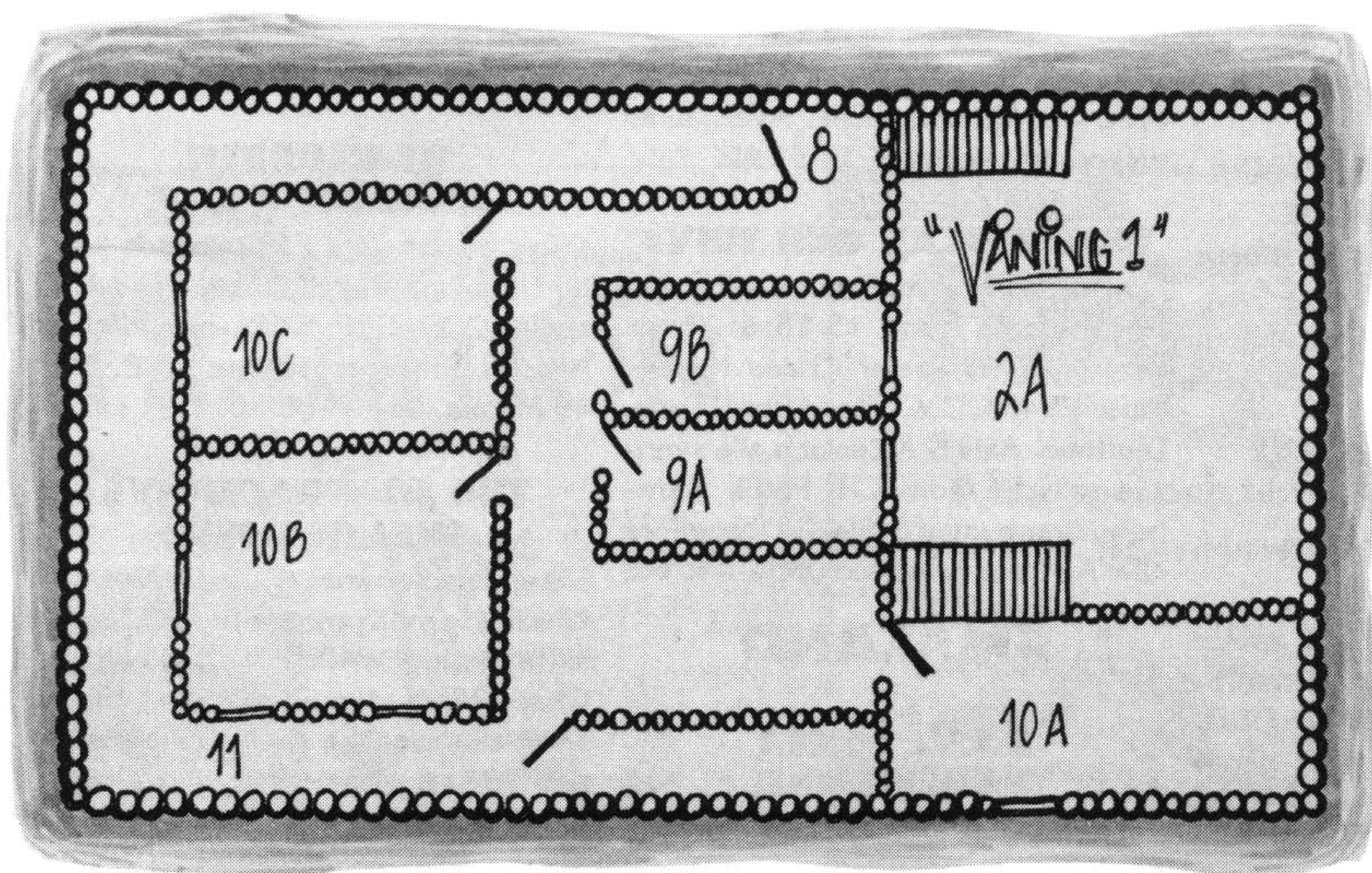
Beroende på vad som har hänt kan rollpersonerna hitta spår i Furufnatts villa, vilka kan leda vidare mot en lösning.

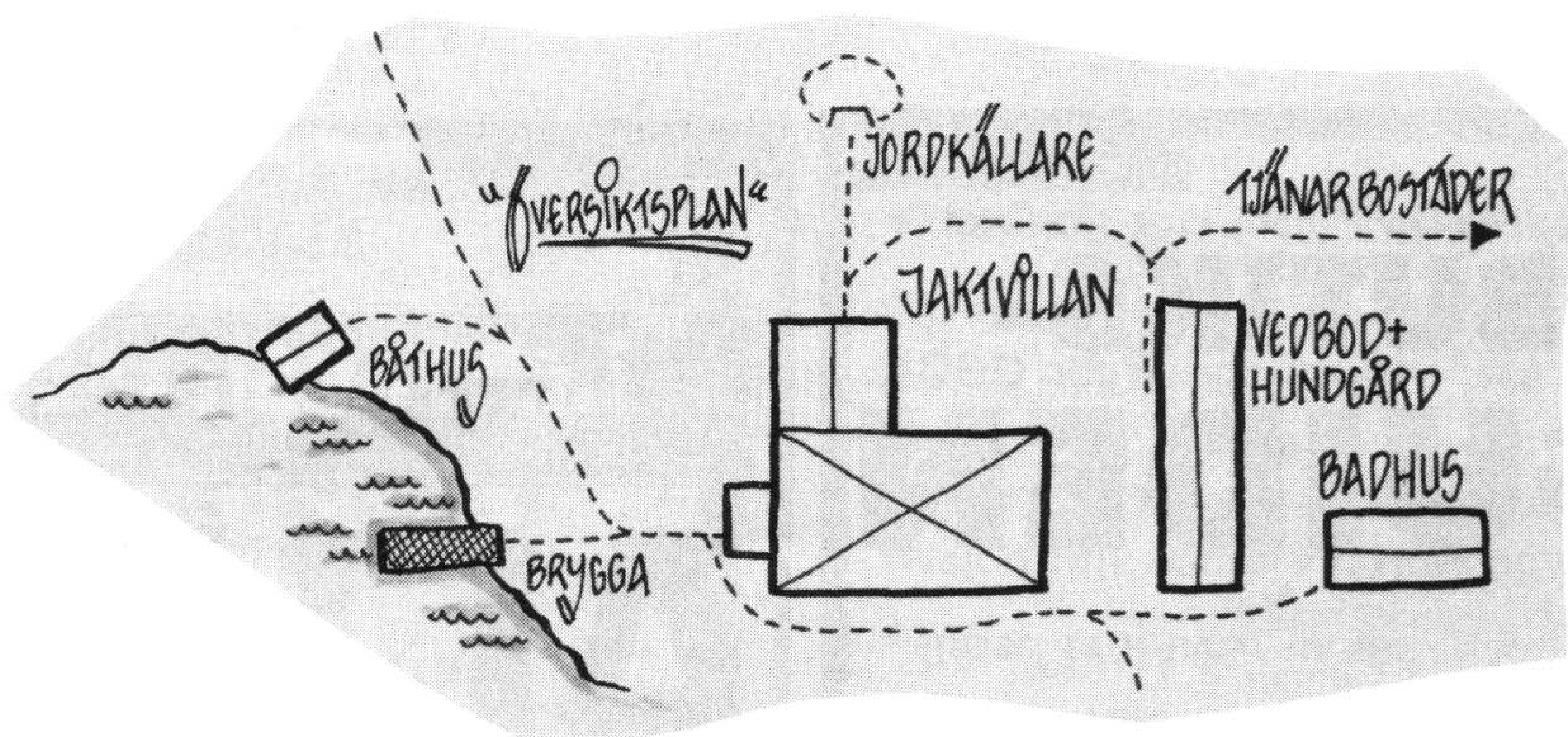
HISTORISK FOTNOT

Under perioden 1880-1915 byggdes ett tjugofemtal jaktvillor och jaktslott i västra Jämtland (nuvarande Åre kommun). De byggdes av köpmän från hela landet, och av engelsmän för jakt och fiske. På ett flertal platser kan man hitta jaktvillor mitt ute i ödemarken. Många finns kvar i varierande skick. Bland de mest kända är Skalstugan, Rensjösäter, Bodsjöedet och Medstugan.

Jaktvillor har byggts över hela Europpa, och finns även på andra platser i Sverige.







ALLMÄNT

THE DWARF OF MORIA

söker hemmagjorda äventyr till allt inom svenska rollspel, och kontakt med sådana som ger ut klubbtidningar. Vi äter allt. Mattias Jansson, Oppebygård 205, 611 55 Nyköping.

RS-KLUBBEN MONSTERDIGGARNA

söker hemmagjorda äventyr till EDD. Norrmalmsgatan 14, 654 65 Karlstad.

FIRVULAG

söker scenarion, äventyr och artiklar till följande spel: WFRP, Star Wars, RQ second ed. och Pendragon. Johan Wästerfors, Tranvägen 20, 352 42 Växjö, 0470-149 66.

PATRIK EDSTEDT

önskar brevväxla med SL i EDD, MT2, CH, SKR, med mera. Orkestergränd 5, 913 00 Holmsund.

THE ANCIENT ORDER OF DRUIDS

söker nya medlemmar och/eller klubbar att brevväxla med. Spelar alla svenska fantasyrollspel och Mutant. Klubbtidning. T.A.O.O.D., Rotevägen 1, 735 00 Surahammar.

FANTASYTECKNARE SÖKER KLUBBTIDNINGAR

Skriv till Mattias Westlund, Nymsvevägen 9, 805 98 Gävle.

TOLIKIENSÄLLSKAPET FORODRIM

är en mötesplats för alla Tolkienälskare. Seriöst skoj med Midgårda ideal. Minimiålder 16 år. Forodrim, c/o Litsenius, Laxgatan 8, 133 43 Saltsjöbaden.

THE GREEN FROG

låter hälsa att de fortfarande existerar och att de söker brevvänner och äventyr. De spelar GDD, MT2, SRR, SDD, JB, T2000, CH, SKR, En Garde och D&DE. Marco Behrmann, Bystigen 59, 438 00 Landvetter, 031-91 85 85.

SPELKLUBBEN THE LAST DRAGON

söker äventyr till EDD, CH, MT och D&D. Daniel Andersson, Mejerigatan 8, 412 76 Göteborg, 031-83 29 05.

SKRIFTSTÄLLAREN I RS-TEAM SILMARILLION LÅTER MEDDELA:

Jag önskar prenumerera på seriösa spelfanzin, intresserad av det mesta av det bästa. Vill också växla idéer, tips och äventyr till bland annat EDD, AD&D och MERP, möjligen något nytt utländskt. Michael Perneman, Almvägen 4, 459 00 Ljungskile.

DEN PARALYSERADE VÄTTEN

söker kontakt och brevväxling med klubbar. Spelar SRR, EDD, SDD, MT2, TMNT, T2300 mm. Anders Geijer, Dansvägen 4, 913 00 Holmsund.

ANDERS QVIST, 16, I ABSOLUTE EXPLORER

önskar byta idéer, regler, intriger, erfarenhet samt äventyr brevledes med erfarna SL till EDD, GDD och MT2. AX c/o Anders Qvist, Rangeltorpsgatan 37, 412 69 Göteborg.

BOHUSLÄN

FD "THE BROTHERHOOD OF THE PINK MEGAS"

vill härmed meddela att vi numera tituleras "Alea jacta NÖFF", eller "Grisen är kastad". Vi söker spelare i Lysekils-trakten till GDD, SDD, SRR, WBR, WFRP, WH40K, CH, D&D, AD&D, CoC och STK (även Kasta gris). Ring 0523-137 01 eller 13730.

DALARNA

SPELGRUPPEN FLYING HORSE OF KANSU

söker seriösa spelare och SL i åldern 16-20 till EDD, MT2, CH och SKR. Johan och Carl Ortiz, Baldersvägen 14, Avesta, 0226-569 80.

GÄSTRIKLAND

SPELKLUBB SÖKER ERFARNA

spelare i Gävle-området. Vi spelar Heroes unlimited, Danger International, GURPS fantasy, T2000, D&D, MT2, Palladium RPG. Prövar gärna andra spel. Mattias Wihren 026-18 09 73.

GÖTEBORG

AKTIONSGRUPP HADES

söker medspelare i åldern 11-12 år. Vi spelar MT2, SRR, GDD, IDD, SDD och Combat Cars. Ring 031-29 03 25 och fråga efter August (onsd. & fred.) eller 031-29 81 88 och fråga efter Henrik (månd. och torsd.).

SL TILL WARHAMMER 40.000

sökes i Göteborg. Johan Smith, V. Stillestorpsgatan 15, 417 13 Göteborg, 031-51 87 83.

JÄMTLAND

NÄVEN ÖVER BORDET

En 10-årsgrabb söker spelklubb att gå med i, gärna med 9-11 åriga spelare. DoD, MT och SKR. Fredrik Gjerde, Skogsvägen 6, 832 00 Frösön, 063-12 28 21.

NORRBOTTEN

PLAYBEING!

i Luleå/Gammelstad letar hemgjorda äventyr till MT2, EDD, SDD och SRR, speltidningar och medspelare (11-15 år) till samma spel, men vi lär oss gärna andra rollspel. Patrik 0920-513 52 (efter 17).

NÄRKE

ODENS ÖGA SÖKER MEDLEMMAR

i 14+åldern. Oden spelar DoD, SDD, SRR, CH, MT och MERP. Även SL är välkomna. Jimi 019-17 51 92.

RFSU SPELAR OCH TRIVS

Vi söker kontakt med andra rollspelare i åldrarna kring 15-16 år (även kvinnliga). Vi spelar Chaos Marauders, WH40K, CoC, Blood Bowl, Toon, Djurlotto, Axis & Allies och alla svenska rollspel utom CH. Patrik Hamberg, Bragegatan 8, 693 34 Degerfors eller Andreas Aronsson 0586-445 66.

SMÅLAND

R.I.V. SÖKER MEDLEMMAR

Vi i klubben R.I.V. söker spelare och SL till Äventyrsspels alla spel. Vi byter även hemmagjorda äventyr. R.I.V. Kaggevägen 2, 352 51 Växjö, 0470-805 26 (fråga efter Anders).

EREB ALTORS BLODSBRÖDER

söker nytt blod från rollspelande ungdomar i Växjö till DoD, EDD, MT2 och SDD. Vi söker också kontakt med andra klubbar för att byta klubbtidningar. Även hemmagjorda äventyr. Mattias Andersson, Örnvägen 26, 352 42 Växjö.

STOCKHOLM

DRAGON'S REVENGE

spelar GDD, SRR, MT, D&D och DC Heroes. Calle Forsberg, Tjädervägen 21, 161 39 Bromma, 08-25 79 74.

SPÅNGA STRATEGY & ROLE PLAYING

söker erfarna spelare och spelledare till AD&D, T2000, RQ, MERP, GDD, SDD, CH och Star Wars, även många strategispel. Daniel Sahlin 08-7612003.

VÄRMLAND

NILS HEDSTRAND, 15

söker medspelare och SL i Karlstadstrakten på medelnivå. 13 år och uppåt. SL i EDD, SDD, MT2, CH och SRR/MERP. Granegatan 3, 654 65 Karlstad, 054-11 90 60.

ÖSTERGÖTLAND

RS-KLUBBEN DRAGON'S LAIR

söker medspelare i Motala och kontakt med andra spelklubbar i landet. Vi spelar GDD, SRR, SKR, mm. Mattias Nilsson, Stallsbergsvägen 16 B, 591 45 Motala, 0141-188 50.

THE CONTRACEPTIVE SHEATH USERS

söker medlemmar i 15-årsåldern i Linköping med omnejd. Ingen könsdiskriminering! W40K, D&D, Orc Wars, Chaos Marauders, Talisman, WFBR samt alla svenska spel. Besserwisserattityder nonchaleras. Ring Grahn, tel: 013-29 85 31.

BUTIKS-GUIDEN

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN I KARLSTAD

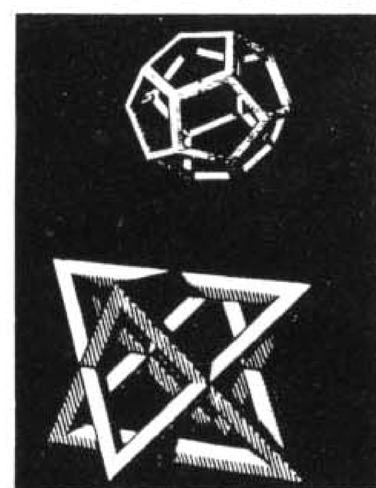
Leksaks Huset 15 DROTTNINGGATAN

TELEFON 054-110215
DROTTNINGGATAN 15
(INGÅNG ÄVEN V.TORGGATAN)
KÖPMANNAVARUHUSET

LINKÖPING

SPELSPECIALISTEN
TRADITION

GYLLENHUSET
581 03 LINKÖPING
TEL:013-112104



HOT-LINE Ring 08-6611705 för senaste nytt på spelfronten.
OBS! Ring 031-150365 för senaste nytt inom **DATASPEL**

LUND



POSTORDER: SKRIV EFTER VÅRA LISTOR ÖVER AMERIKANSKA OCH ENGELSKA SPEL.

POCKET GAMES
BOX 2115
220 02 LUND

TEL 046-13 86 30
(tel.tid ons-tors 14-18. Fråga efter P.J.!)

MALMÖ

C OMPUTER CENTER S PEL-HÅLAN



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

JOKERN
SPEL & HOBBY

VI HAR ALLT:
ROLLSPEL
KRIGSSPEL
FIGURER
TÄRNINGAR
MED MERA



POSTODER: SKRIV ELLER RING 011-13 10 30

JOKERN SPEL & HOBBY
HOSPITALSGATAN 7, 602 27 NORRKÖPING
MÅND-FRED 10.00—18.00 LÖRD 10.00—13.00

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction, Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

SPELSPECIALISTEN
TRADITION

HUMLEGÅRDSGATAN 13
114 46 STOCKHOLM
TEL:08-6619301



HOT-LINE Ring 08-6611705 för senaste nytt på spelfronten.
OBS! Ring 031-150365 för senaste nytt inom **DATASPEL**

VI HAR ÄVEN POSTORDER

SUNDSVALL

Midgård

Allt i spel och tennfigurer.
Bra priser.
Effektiv postorderhantering:
alltid leverans eller besked inom 24 timmar.

Tel: 060/17 55 22
Storgatan 31
852 30 Sundsvall

Öppet:
Vardagar 12.00–17.30
Lördagar 10.00–14.00

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.
•
Äventyr, tärningar, figurer, etc.
o
Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis
Vaksalagatan 9
tel 1426 20

Nallens Leksaker
St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

»Krigsspel
»Rollspel
»Fantasyspel
»Litteratur
»Tidskrifter
»Figurer
»Science-fictionspel
»Speltillbehör m.m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor mot 4:40 kr i frimärken.

HOBBYHUSET
Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018 - 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå
Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och AD&D och övriga amerikanska roll-spel.

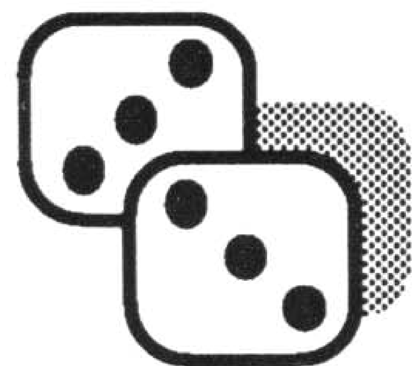
Vi har även konfliktspel från bl a Avalon Hill, Victory Games och GDW.

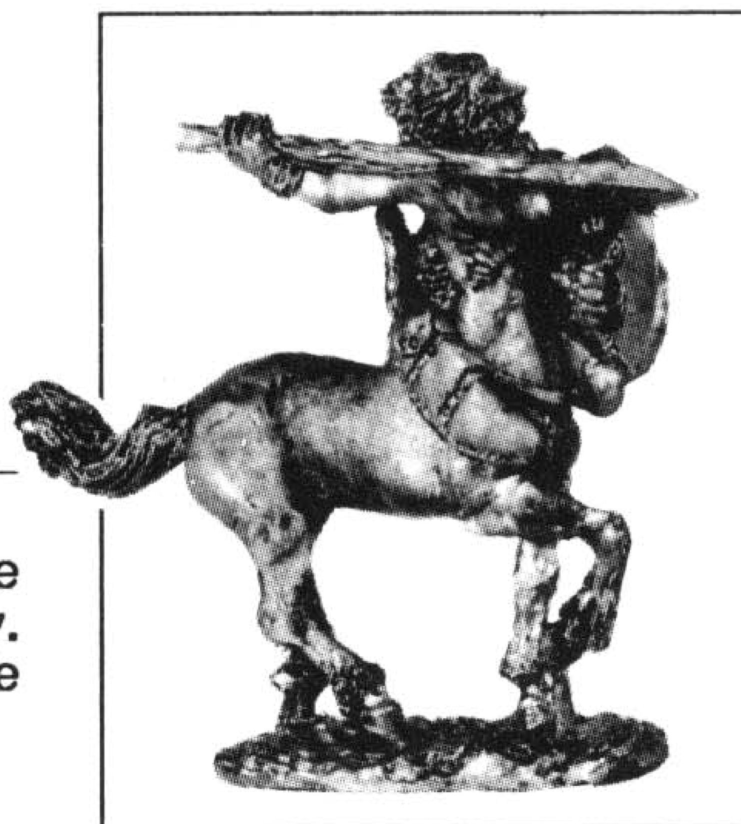
Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds
LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81, 13 14 91

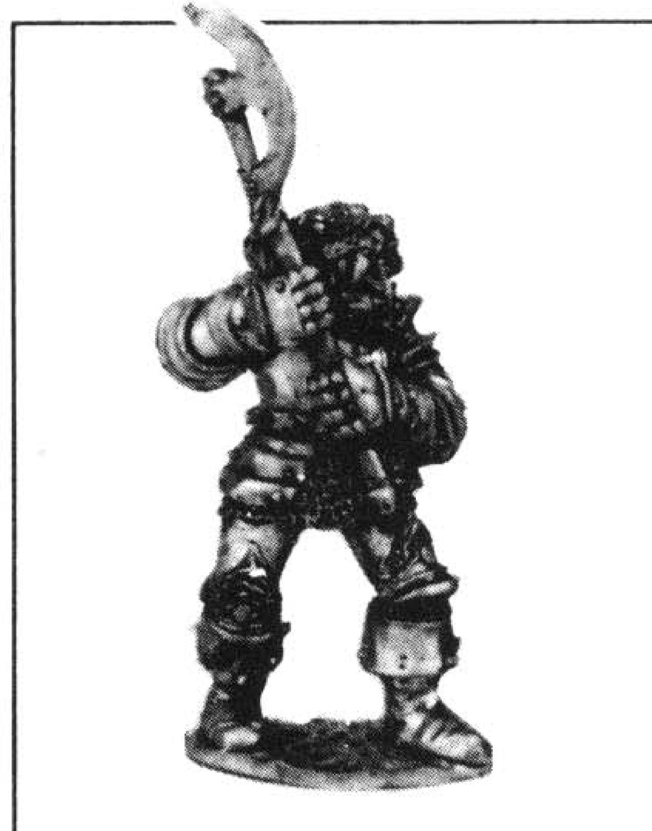

GILLAR DU BORIS, FRAZETTA, MOEBIUS? ÄR DU DESSUTOM EN DUKTIG, RUTINERAD ILLUSTRATÖR, SOM HAR JOBBAT PROFESSIONELLT TIDIGARE? DÅ ÄR DET DIG VI SÖKER. SKRIV TILL NISSE & STEFAN OCH BIFOGA FOTOSTATKOPIOR AV ARBETSPROV. VI KAN TYVÄRR INTE RETURNERA ARBETS-PROVET.


ÄVENTYRSSPEL



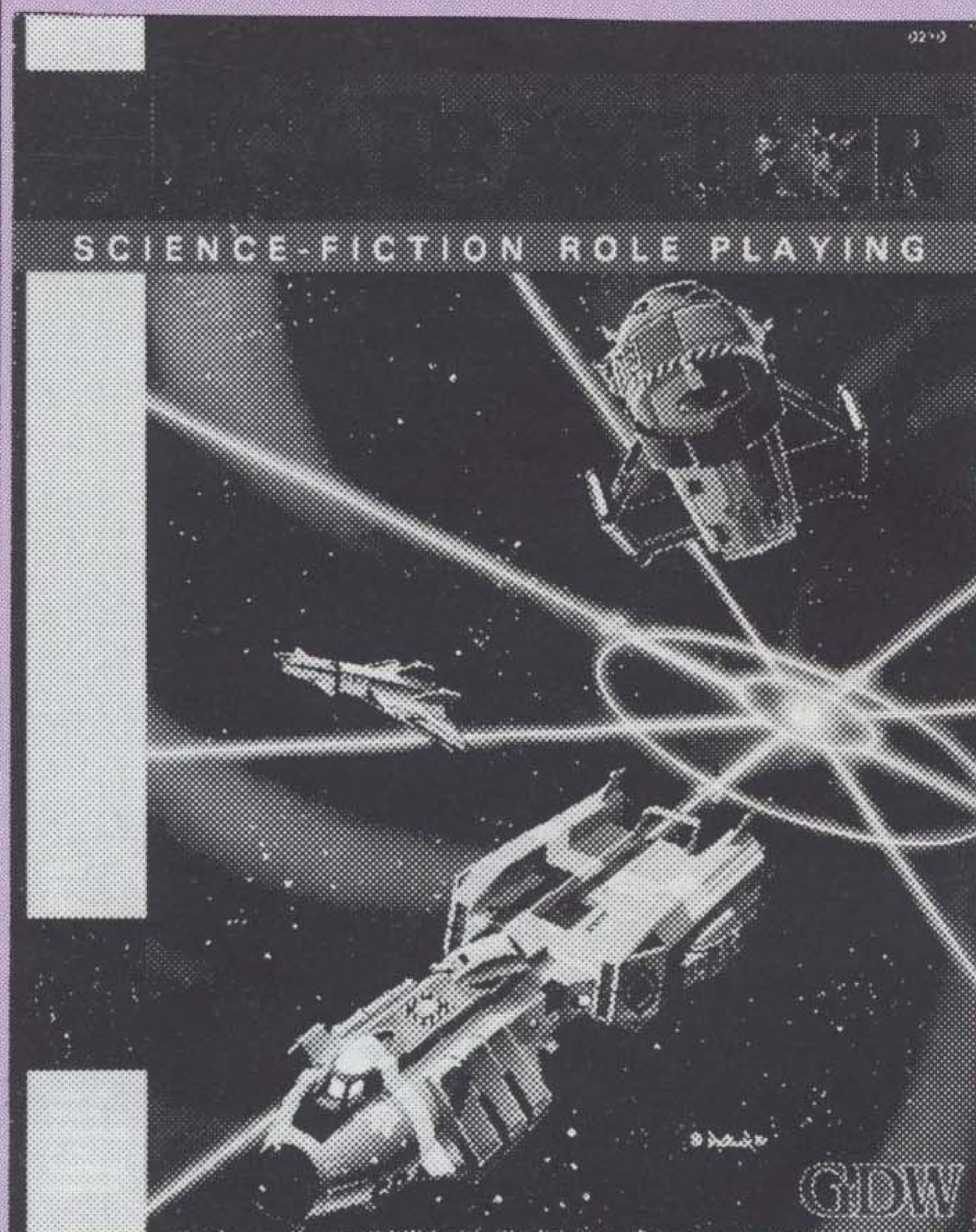


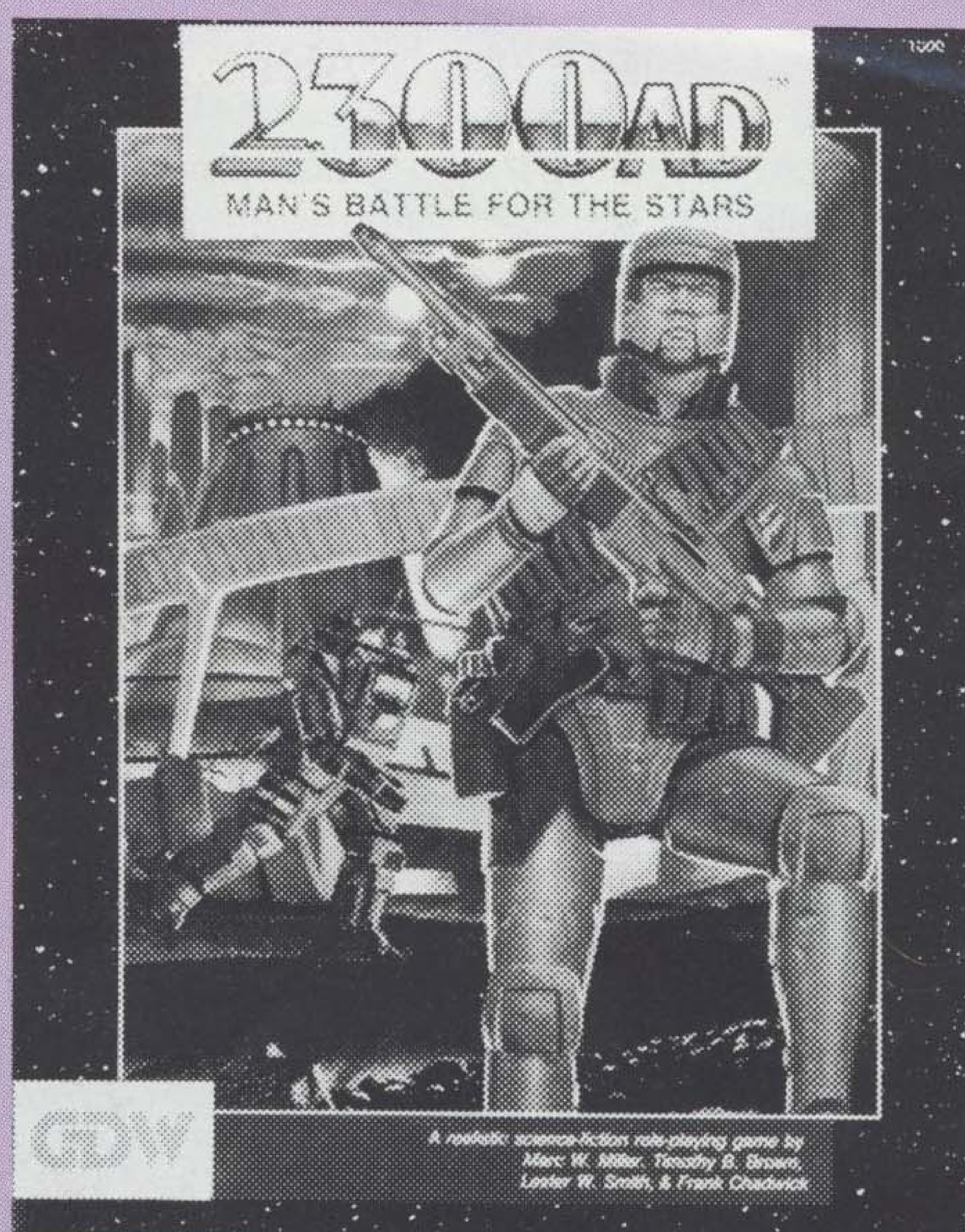


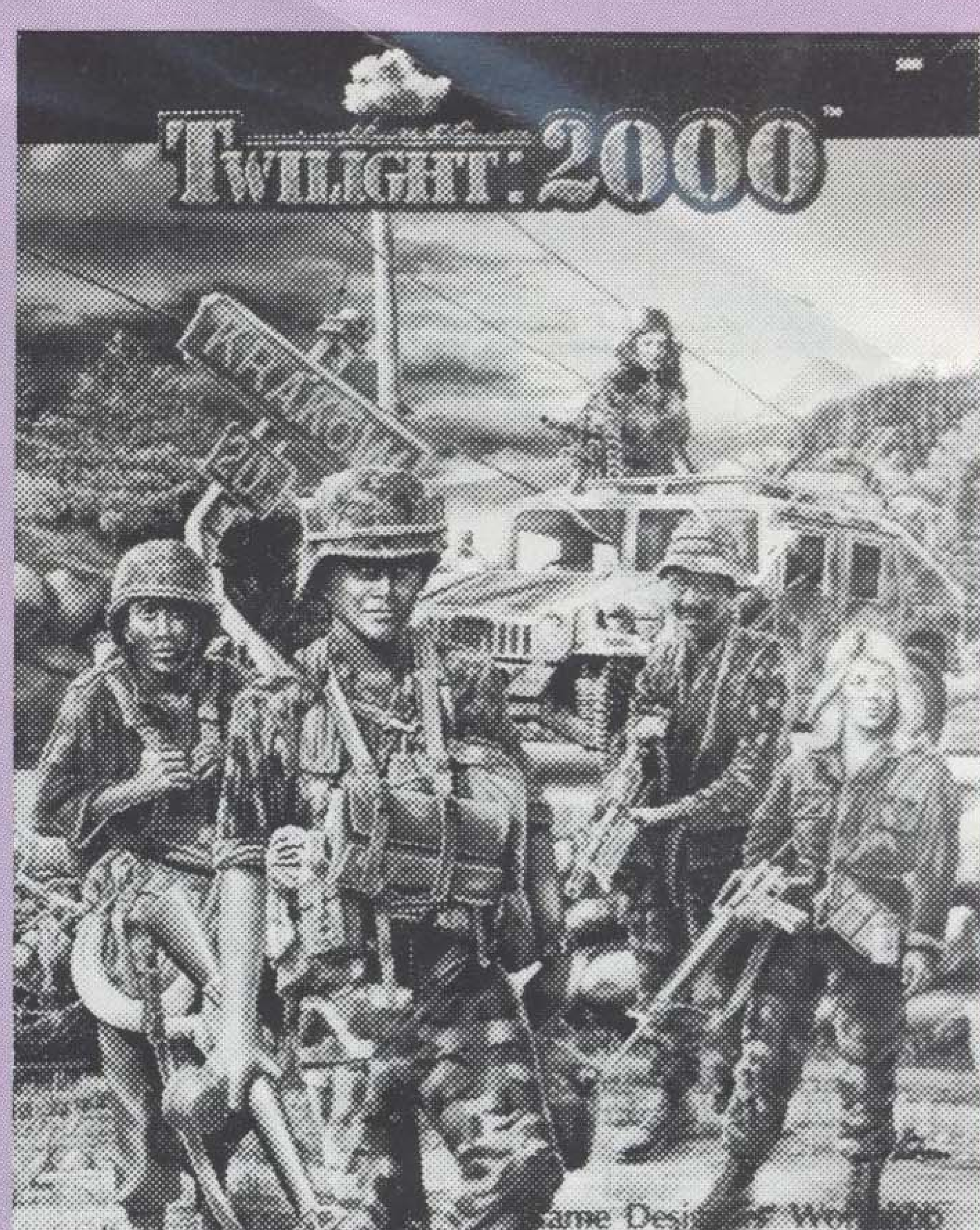




SINKADUS
TAR EN TITT PÅ







MEGA TRAVELLER

Anders Blixt

En gång i tiden var rollspelsvärlden liten och det var möjligt att äga varje spel som fanns på marknaden. Ett företag vid namn GDW, mest känt för att göra sofistikerade krigsspel, beslöt sig för att gå in på marknaden med det första sciende fiction-rollspelet. Detta var 1977, när marknaden i övrigt huvudsakligen bestod av fantasyspel som Dungeons & Dragons, Runequest och Empire of the Petal Throne.

Det första Traveller bestod av tre häften i A5-format, *Rollpersonen*, *Rymdskepp* och *Världar*. Det var utslutande regler. Något bakgrundsmaterial existerade inte, utan varje spelledare var tvungen att skapa sitt eget universum. Spelet hade vissa klara fördelar. Färdighetssystemet var omfattande och rymdskeppsreglerna var lätta att använda. Men bristerna var uppenbara. Stridssystemet var katastrofalt dåligt (efter det första äventyret tvingade mina spelare mig att konstruera ett helt nytt stridssystem) och utrustningslistorna var alldeles för korta och innehöll alldeles för få science fiction-prylar. Men på den tiden var Traveller ett nytt, banbrytande spel och eftersom man inte hade särskilt mycket att välja emellan så nöjde man sig med vad som erbjöds.

Jag blev omedelbart fascinerad av det nya universum som öppnades inför mina ögon, sålde mitt Dungeons & Dragons till en kamrat, och satsade på Traveller. Jag behövde aldrig ångra mig. En väsentlig skillnad mellan SF och fantasy är att SF bygger på det moderna, komplicerade samhället med alla dess möjligheter, medan fantasy är baserat på ett äldre, ofta medeltida samhälle, vilket är mycket enklare och ger mindre rörelsefrihet för spelare och äventyr.

1979 började Traveller växa. GDW publicerade bakgrundsmoduler av olika slag, huvudsakligen äventyr och regelexpansioner. Samtidigt startade de sin kvartalstidskrift, *The Journal of Travellers' Aid Society* (idag känd under namnet *Challenge*). Gradvis fick man en inblick i det gigantiska Tredje Imperiet och dess grannar. Här fanns alla möjligheter till äventyr i olika skalor, allt från gangsterverksamhet till interstellär handel till politiska intriger vilka berörde Imperiets öde.

Men allteftersom åren gick blev det alltmer uppenbart att Traveller var ett gammalt rollspel och att det inte levde upp till de förväntningar som spelarna hade börjat ställa på sina rollspel. Därför renoverades hela Traveller 1986-87 och publicerades i en ny version under namnet Megatraveller. Där har man snyggat till färdigheterna och skapat ett enhetligt system för hur man använder dem. Systemet är bra men kräver en hel del tärningsrullande. Stridssystemet har också förbättrats avsevärt. Det stora framsteget är dock att GDW har lärt sig betydelsen av ett rikhaltigt och spännande bakgrundsmaterial. Man har *Imperial Encyclopedia*, en uppslagsbok med alla möjliga fakta om Imperiet och dess grannar. Snabbt kan spelledaren skapa sig en bild av ett imperium som sönderslits av inbördeskrig mellan olika tronpretendenter och vars grannar utnyttjar skeendet för sitt eget bästa. Efter det att man publicerade spelet har man följt upp med ytterligare häften med bakgrundsmaterial.

Vad innehåller då spelets box. Man får tre häften. *Players' manual* beskriver hur man skapar rollpersoner enligt ett enkelt och ett avancerat system, uppdelat på 18 yrken och massor av färdigheter, hur man strider och hur man använder psioniska krafter. I texten finns inskjutna datarutor som behandlar olika ämnen som berör Tredje Imperiet. *Referee's manual* behandlar detaljerat hur man skapar världar och livsformer, hur man bygger rymdskepp, och hur man hanterar spelledarpersoner. *Imperial Encyclopedia* innehåller utrustningslistor, rymdskepp, planetlistor och massor av bakgrundsmaterial.

Till spelet kan man köpa *Referee's Companion*, vilken ger handledning i spelledandets konst och *Rebellion Sourcebook* med ytterligare bakgrundsmaterial. Varannan månad kommer speltidskriften *Challenge* med artiklar av olika slag. Företaget Digest Group Publications ger ut diverse moduler och tidskriften *Travellers' Digest*.

Om du bestämmer dig för att satsa på Megatraveller så måste du vara beredd att konstruera äventyren själv. Hittills har nästan inga Megatraveller-äventyr publicerats, utan GDW och Digest Group har koncentrerat sig på bakgrundsmaterial. Spelet ger stor rörelsefrihet för spelledaren; du kan introducera äventyr av vitt skilda slag. Jag kan dela med mig av mina egna erfarenheter på det området. 1979-82 körde jag en ambitiös Travellerkampanj med spel i stort sett varje helg. Under den tiden ägnade sig mina spelare åt mycket. En serie äventyr behandlade en upptäcktsresa i en outforskad del av rymden, där man besökte många märkliga planeter. Ett tag bedrev spelarna interstellär handelsverksamhet i ett eget företag och skapade på detta sätt en stor förmögenhet. En spelare satte upp ett legosoldatsförband som hjälpte en annan spelare med att erövra en fattig och glest befolkad planet. En grupp bildade Team Ragnarök, en liten grupp interstellära, högteknologiska, tungt utrustade trouble-shooters, vilka hyrde ut sina tjänster till regeringar med olika slags problem.

2300 AD

Anders Blixt

Detta spel från GDW publicerades först under titeln *Traveller: 2300*, men för att undvika förväxling med spelet Megatraveller, lät man den andra utgåvan av spelet byta namn. 2300 AD är enligt konstruktörerna ett försök att åstadkomma ett realistiskt science fiction-rollspel. Exakt vad detta innebär är svårt att veta, men man kan utan omsvep säga att de har lyckats göra ett intressant rollspel.

2300 AD utspelar sig, precis som namnet utvisar, kring år 2300 e Kr, trehundra år efter det tredje världskrig som beskrivs i Twilight: 2000. Mänskligheten har tagit språnget mot stjärnorna. Man har teknologi som gör det möjligt att färdas snabbare än ljuset och man har koloniserat ett antal världar inom 50 ljusår från jorden. Jorden är fortfarande uppsplittrad i en mängd stater, varav de viktigaste är Frakrike och Amerika. Många länder har byggt interstellära kolonier och mänskligheten har upprättat kontakt med några andra intelligenta rymdfarande raser. Allt verkar vara upplagt för en period av mänsklig expansion bland stjärnorna. Men från en värld i närheten av Arcturus kommer en okänd, krigisk varelse, av människorna kallad kafer (tyskt slangord för lus). Dessa fruktansvärda krigare inleder ett skoningslöst krig mot mänskligheten och kampen förs utan nåd. (Varför? Det tänker jag inte avslöja här. Det skildras i modulen *Kafer Sourcebook*, ett häfte som endast bör läsas av spelledaren.) Åren kring 2300 hotar att bli de mest tumultartade i mänsklighetens historia.

Spelet består av två häften, *Adventurer's guide* och *Director's guide*, och en stjärnkarta. *Adventurer's guide* behandlar rollpersonen, färdigheter, bakgrundshistoria, fordon och en översikt över jorden och de mänskliga kolonierna i andra solsystem år 2300. *Director's guide* tar upp strid, kampanjregler, rymdskepp, xenomorfa (ickemänskliga) raser och mycket annat. Spelsystemet är färdighetsbaserat och man använder ett lättfattligt system, vilket dock kräver en hel del tärningsrullande. Stridssystemet kunde vara enklare, men uppfyller i stort sett vad man kan kräva av det. Tyvärr lider det av vissa brister. Enligt en spelledare i bekantskapskretsen är det alltför lätt att dräpa sin motståndare genom knytnävsslag mot huvudet.

GDW har publicerat kanske ett dussin moduler till spelet. Dessa kan delas in i två typer, äventyr och kampanjmoduler. Äventyrsmodulerna innehåller ett konkret äventyr, beskrivet i traditionell form, men med stor tonvikt lagd på samspelet mellan SLP och spelarnas rollpersoner. Kampanjmodulerna (sourcebooks) innehåller detaljerade beskrivningar av en värld eller en xenomorf ras. *Colonial Atlas* ger en översikt över alla koloniserade solsystem. *Ships of the French Arm* beskriver en stor mängd rymdskepp. *Ground Vehicles Guide* behandlar markfordon av en mängd olika slag. Brädspelet *Star Cruiser* kan användas för att lösa rymdstrider. Dessutom finns det artiklar om spelet i varje nummer av GDWs tidning *Challenge*.

Spelets styrka ligger i den noggranna skildringen av miljöerna. Man får en god känsla för hurdan den fantastiska verkligheten är. Världen 300 år in i framtiden verkar gripbar och förståelig. I alla moduler har konstruktörerna ägnat mycket arbete åt SLPna och samspelet mellan SLP och spelare. Detta ger utmärkta möjligheter för kampanjer. Man kan lätt sätta ihop en serie äventyr som utspelar sig kring en viss plats och/eller en viss grupp SLP. En spelledare kan lätt skapa äventyr av många olika slag till spelet. Förutom kriget mot kafer, vilket till att börja med inte berör alla jordiska stater, så kan man ägna sig åt agentverksamhet, industrispionage, kolonisering, upptäcktsfärder i rymden och samspel med xenomorfer. Tyvärr har jag inte haft möjlighet att spela spelet själv, men jag har läst de flesta modulerna och har kommit att uppskatta spelet mer och mer. Det rekommenderas varmt till dem som gillar science fiction med realistisk prägel ("sand i rymddräkten"-SF).

TWILIGHT: 2000

Anders Blixt

Att skildra vår värld efter en förödande katastrof har lockat flera rollpelskonstruktörer. Där finns titlar som The Morrow Project och vårt svenska Mutant. Twilight: 2000 är ett mycket framgångsrikt spel, konstruerat av GDW, ett företag känt för ypperliga krigsspel av olika slag.

Spelet består av en *Referee's manual*, en *Play manual* och ett introduktionsäventyr. Häftena är lite väl tunna och efter att ha läst dem känns spelet lite väl knapphändigt. *Play manual* behandlar rollpersonen, färdighetssystemet (ungefär samma som i Drakar och Demoner) och introduktion till strid. *Referee's manual* tar upp alla färdigheter, mer stridsregler, diverse kampanjregler och bakgrundshistorien. Spelet är enkelt att använda och bygger på välkända grepp som har förekommit i många andra spel.

Rollpersonerna är soldater, företrädesvis amerikanska, och det hela inleds i Europa år 2000. Då rasar sedan några år ett tredje världskrig, vilket har förött större delen av vår kontinent. Krigshistorien är skriven av amerikaner för amerikaner och innehåller många händelser som ingen europé finner trovärdiga. Bland annat har Italien gått i krig mot NATO. USA och Sovjet har avfyrat en begränsad mängd kärnvapen mot varandra. År 2000 har de flesta samhällen upphört att fungera på grund av krigets förödelse och Europas överlevande invånare måste koncentrera sig på den dagliga överlevnaden. Detsamma gäller de amerikanska soldater, vilka har blivit kvar i Västtyskland, Östtyskland och Polen.

GDW har publicerat mer än ett dussin moduler till spelet. De flesta är kampanjmoduler, vilka i detalj skildrar ett visst område och beskriver en mängd uppslag till äventyr som kan utspela sig där. Det finns inga traditionella äventyrsmoduler. De första kampanjmodulerna utspelar sig i Polen. Man får en god inblick i vad som sker i resterna av ett land där olika krigsherrar kämpar om makten. En modul, *Going Home*, skildrar hur man ska ta sig från Polen hem till USA. Därefter kom en grupp moduler vilka utspelar sig i östra USA. Det sammanhållande temat är kampen mellan USAs två "lagliga" regeringar och den fascistiska organisationen New America, vilken försöker ta kontrollen över olika områden. Dessuom finns det moduler om New York, Iran och andra friliggande områden.

Förutom kampanjmodulerna har GDW publicerat tre s k *Guides*, vilka behandlar amerikansk och sovjetisk militär utrustning och handeldvapen. I GDW:s tidskrift *Challenge* finner man i varje nummer artiklar som tar upp olika saker till Twilight: 2000.

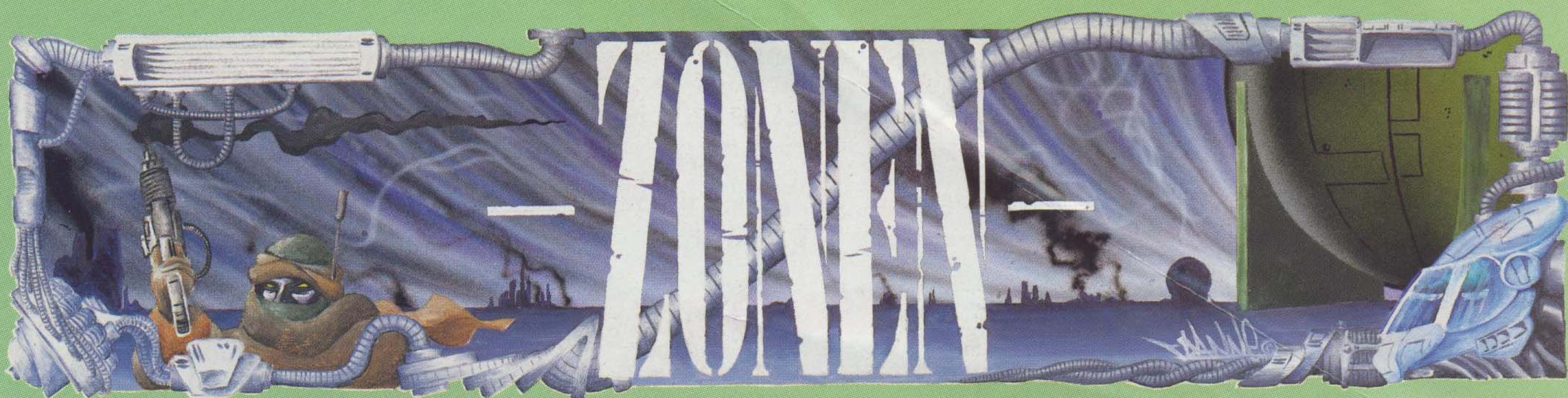
Spelet är mycket militärt till sin prägel. Enligt spelreglerna kan man inte ha civila rollpersoner, även om den driftige spelledaren lätt kan konstruera regler för detta. Det finns väldigt lite sagt om andra nationaliteter än amerikaner. När man spelar blir det en hel del skjutande och, för att underlätta för spelargruppen, tål spelares rollpersoner avsevärt mer skada än SLP. Detta känns varken rimligt eller realistiskt.

Spelets starka sida är kampanjmodulerna. Dessa är genomgående av hög kvalitet, och är konstruerade efter ungefär samma mönster. Först får man ett eller flera äventyrsuppslag, och sedan en mycket detaljerad skildring av det geografiska område man spelar i. Där finns data om orter, vägar, industrier och andra anläggningar. Därefter möter man de SLP som spelar viktiga roller i området. De beskrivs ingående med utseende, drivkrafter och tänkesätt. Sedan är det tänkt att den enskilde spelledaren konstruerar äventyr utifrån de riktlinjer som modulen ger.

Jag har själv spelat kampanjmodulen *Armies of the Night*, vilken utspelar sig på Manhattan. Den verkar ha hämtat en viss inspiration från filmen *Flykten från New York*. Spelarnas huvuduppdrag är att finna en försvunnen guldlast som finns på okänd plats på Manhattan. Det hela börjar med att de reser dit och sedan utspelar sig en serie halsbrytande äventyr. Vi spelade kanske ett dussin äventyr i kampanjen. De var genomgående våldsamma och krävde alltför många rollpersoners liv. Ungefär hälften av de som startade stupade under brutala omständigheter (modern eldstrid är fruktansvärt dödlig). Efteråt, när vi utvärderade kampanjen, konstarerade vi att spelet tyvärr inte gav tillräckligt utlopp för tankeaktiviteter. Det koncentrerade sig väldigt mycket kring problem som löstes med avtryckarfingret. I den kaotiska miljö som finns efter det stora kriget har det organiserade samhället brutit samman, vilket begränsar valmöjligheterna för rollpersonerna. Många av de handlingsvägar som existerar i ett modernt samhälle står inte längre till buds.

Spelet har dock varit en stor framgång för GDW och det har blivit populärt i USA. Det vänder sig till spelare som gillar action och militär verksamhet och dessa får garanterat sitt lystmäte. Den som däremot föredrar mer intellektuella äventyr, där man måste tänka sig fram genom handlingen, har inte särskilt mycket att hämta här. Han bör överväga att skaffa ett annat spel.

I nästa nummer kommer vi att ta en titt på skräckspelet med det underliga nammnet: "Call of Cthulhu", som bygger på H. P. Lovecrafts böcker.



ATT LEVA PÅ HOPPET

Fallskärmsregler till Mutant 2 av Alexander Armiento

Fallskärm är en praktiskt taget obligatorisk detalj i säkerhetsutrustningen på ett flygplan. Ouppvecklad ser den ut som en större ryggsäck (vikt 4 BEP). För att kunna använda en fallskärm korrekt krävs ett slag med en flygfordonsfärdighet. SL kan också låta Fallskärm vara en egen färdighet.

När man hoppar gör man ett färdighetskast för att se hur man lyckas med hoppet. MV (missvärdet) är absolutvärdet av differensnumret.

Exempel: Pepsi Galax har 50% chans att lyckas med sitt hopp. Han slår 73. Differensnumret är då –23, vilket ger ett MV på 23.

RESULTAT

PERFEKT

Rollpersonen landar 1T20x10 cm från önskad punkt och kan befria sig från fallskärmen på 2T4 sg.

SÄRSKILT

Rollpersonen landar 3T20x10 cm från den önskade punkt och kan befria sig från fallskärmen på 2T6 sg. Han har dock blivit en smula omtumlad av fallet, och får SMI, STY och ITF halverade i 1T20 sg efter nedslaget.

LYCKAT

Rollpersonen landar 6T20x10 cm från önskad punkt och kan befria sig från fallskärmen på 2T8 sg. Han får även SMI, STY och ITF halverade i 2T20 sg efter nedslaget.

MISSLYCKAT

Rollpersonen landar 1T100+MV m från önskad punkt och trasslar in sig så i fallskärmen att det tar MV+20 sg för honom att komma loss. Dessutom tar det MVx 10 extra sg att packa ihop fallskärmen. Rollpersonen tar dessutom MV/5 KP skada (avrundas uppåt) av nedslaget, samt får SMI, STY och ITF halverade i MVx4+30 sg.

FUMMEL

Slå ett nytt slag. Om detta lyckas innebär detta att hopparen inte har lyckats få någon som helst kontroll över fallskärmen och driver därför iväg med vinden så långt som SL har lust. I övrigt se misslyckat slag.

Om det andra slaget däremot misslyckas innebär det att hopparen inte har lyckats få vare sig den ordinarie som eventuell reservfallskärm att veckla ut sig. Han tar då normala fallskador, vilket, med tanke på höjden, får förödande följder.

INVIKNING

Att veckla ihop en fallskärm tar normalt 2T4 minuter, förutsatt att man kan använda fallskärm. SL slår ett dolt färdighetsslag och om rollpersonen misslyckas inser han detta, men om han fumlar tror han att han har lyckats. En felaktigt ihopvecklad fallskärm vägrar att veckla ut sig.

TRÄSMAK

Om rollpersonen har misslyckats med slaget och landningsområdet är skogbevuxet, finns risk att han fastnar i ett träd istället för att slå i marken. Chansen är MV för gles skog, MV+30 för tät skog och MV+60 för mycket tät skog. Om man fastnar tar man 1T10 i skada och kan dessutom inte befria sig själv då man är helt insnärjd i fallskärmens linor.

Om man gungar har man dock 10% chans att ramla ned på marken. Man tar då en och en halv gånger normal fallskada eftersom man inte kan röra sig. Denna metod är inte att rekommendera om man har fastnat i en 50 meter hög muterad ek.

LÄGSTA HÖJD

Man kan inte använda fallskärm från lägre höjd än 300 m; den hinner inte veckla ut sig annars. Om man hoppar ut från en bergvägg, skyskrapa eller dylikt, krävs ett lyckat slag för Hoppa för att fallskärmen inte skall fastna i det man hoppar från.

BLANDADE FYND

upphittade av Alexander Armiento

MINIUBÅT

Miniubåtar var kända redan under sent 1900-tal, och de användes av supermakterna för militära ändamål. En miniubåt rymmer fyra personer: kapten, styrman och två dykare. Miniubåten drivs av ett energipaket C som räcker i tolv timmar. Även syret räcker i tolv timmar.

UTRUSTNING

- Luftsluss för dykarna.
- En stor "vindruta" som fungerar som ett bildvisir.
- Rörliga undervattenskameror i fem riktningar (åt sidorna, bakåt, uppåt och nedåt).
- IR-kameror fram och bak.
- Sonar och ekolod.
- Två riktbara neutrongevär (endast på miniubåtar för militärt bruk).
- Periskop med bildförstärkare.
- Över- och undervattensmikrofoner.

Ubåtens hölje tål 25 sp. Maxfarten är 25 knop och vikten 11 ton.

SCRAMBLER

Scramblern är en liten dosa som kan kopplas till en vanlig walkie-talkie och den omvandlar då talet till något som låter som vanligt brus. Endast en annan scrambler inställd på samma sätt kan avkoda signalen. En scrambler behöver inga egna batterier utan får ström från walkie-talkien.

SLÄPVAGN

Om man har mer packning än bilen kan lasta är det bra att ha en släpvagn. En vanlig tvåhjulig släpvagn minskar dragbilens säkra maxhastighet till ca 80 km/h och ger en modifikation på –25% på fordonsfärdigheterna. En genomsnittlig släpvagn väger cirka 70 BEP och kan lasta ungefär det dubbla.

REMOVEX

Removex är ett högeffektivt färgborttagningsmedel, uppfunnet under bör-

jan av 2000-talet. Det fanns att köpa på sprayburk ända fram till Katastrofen.

Removex tar snabbt bort praktiskt taget vilken färg som helst utan att förstöra det underliggande materialet. Vid användning sprejar man removex på den yta som skall behandlas, väntar 1-2 minuter, varefter man kan torka bort den upplösta färgen med en fuktig trasa.

Removex har en ganska skarp lukt och är giftigt vid förtäring men inte frätande.

DURALONLINA

En duralonlina är ett superstarkt och lätt rep. Den vanligast förekommande längden är 50 m och väger 1 BEP. Repet görs av en extremt stark nylontyp som kan hålla upp till 5 ton utan att brista.

Det finns även så kallade nattlinor som är självlysande i mörker.

ANTIRAD

Denna drog, som utvecklades ur jodtabletter, ökar cellernas motståndskraft mot radioaktiv strålning. Detta får till följd att skador från radioaktiv strålning halveras, vilket också gäller risken att få cancer om man utsätts för höga strålningshalter.

Ett piller tar effekt efter 2xSTO minuter och varar 24 timmar. Effekten kommer gradvis; första pillret minskar skadan med 10%, nästa med 20%, och med det femte pillret har man kommit ned till 50%. Piller tagna därefter håller kvar effekten på denna nivå. För att rätt kunna utnyttja verkan måste varje nytt piller tas under de två sista timmarna av föregående pillers verkningstid. Effekten avklingar med 10% per timme när verkningstiden har gått ut.

Antirad skyddar givetvis inte mot en atombombs tryckvåg och hetta.

BRAVERIN

En bit in på 2000-talet hade den militära utvecklingen nått så långt att det inte längre var vapnen som behövde förbättras, utan soldaterna. En grupp amerikanska forskare under den världsberömde neurologen och hjärnforskaren Alfred F Newman började arbeta på en drog som skulle göra soldaterna orädda och dödsföraktande. Det tog åtta år av forskning och tester innan man kunde lansera drogen.

Braverin, i folkmun kallad "kamikaze-piller", hämmade skräck och ångest genom att slå ut den del av hjärnan som manade till flykt i pressade situationer, samt genom att minska förmågan att inse fara. Detta får effekten att SLP som utsätts för drogen inte behöver testa moral. Om en ledare för en grupp använder braverin får gruppen +2 på alla moralslag.

Notera att den som använder denna drog inte inser någon fara. Om en braverinpåverkad person får se ett tåg komma emot sig i full fart springer han inte åt sidan, utan börjar istället att skjuta mot tåget.

Effekten börjar efter 2xSTO sg och varar under 3T6 timmar.

MEMOERASOR

memoerasor är en drog som slår ut hjärnans korttidsminne. 3T6 minuter efter intagandet börjar man glömma det som hänt under det senaste dygnet. Mycket starka upplevelser glöms inte, men minnet av dessa försvagas och offret blir osäkert om detaljer.

AGRESSOR

Agressor är en drog som kraftigt stimulerar produktionen av adrenalin, vilket får till följd att konsumenten går bärsärkagång 3xSTO sg efter att ha intagit drogen. Se vidare reglerna för bärsärk.

ÖKENDRÄKT

Theodor Paues

Denna dräkt täcker hela kroppen förutom ansiktet. Den är tunn och täckt av solceller. Dessa använder energin från solen för att kyla dräkten. Dräkten kan hålla en temperatur mellan +10° och +35° Celsius. Temperaturen regleras från en kontrollpanel på höger arm. Den energi som blir över lagrar dräkten i ett minipaket. Energin används sedan för att hålla samma temperatur under natten, då det kan bli mycket kallt i en öken.

Med en ökendräkt får man inga negativa effekter av värme. Dräkterna är mycket ovanliga. Deras största nackdel är att man ser, minst sagt, urlöjlig ut i dem.

Vikt: 0,5 BEP (3 BEP om man släpar omkring på den)

FLER CYBIMALDJUR

Alexander Armiento

DELFINCYBIMAL

Delfinen var ett vanligt cybimaldjur bland människor som bodde vid kuster. Delfincybimalen har hög intelligens, men samtidigt ett par stora nackdelar; den måste ha tillgång till vatten och den har dåliga griporgan.

Delfinen kan vara under vatten mycket länge, men måste då och då gå upp till ytan för att hämta luft. Det går även att "rida" på en delfin.

GRUNDEGENSKAPER

STO	1T6+8
INT	8
SMI	2T6+6
MST	2T6
ITF	2T6+12

Förlyttning: S4
Skydd: Skinn 1 poäng
Färdigheter: Upptäcka fara 50%
Naturliga vapen: 1 Bett (rovdjur)
Sinnen: Ögonen är placerade så att djupseendet är dåligt, men synvinkeln är närmare 300 grader. Delfinen känner rörelser i vattnet.

JÄTTEKÄNGURUCYBIMAL

Den röda jättekängurun har en hoppförmåga som vida överglänser övriga cybimaldjurs. I längdhopp klarar den ledigt 7,5 meter. Om den är tvungen kan den hoppa upp till 12 meter. Den kan också hoppa 2,5 meter i stående höjdhopp. Vidare är den snabb och distanserar lätt en människa. Benen gör rejäl skada och kan lätt slå ut en människa.

GRUNDEGENSKAPER

STO	3T6+5
INT	5
SMI	3T6+15
MST	2T6
ITF	2T6+15

Förlyttning: L15
Skydd: Skinn 1 poäng
Färdigheter: Kamouflage 30%
Naturliga vapen: 1 "Hovspark" (bakben), 2 "Nävar", 1 Svanssnärt
Sinnen: Svartvit syn, bra skärpa även på långa avstånd. God hörsel.

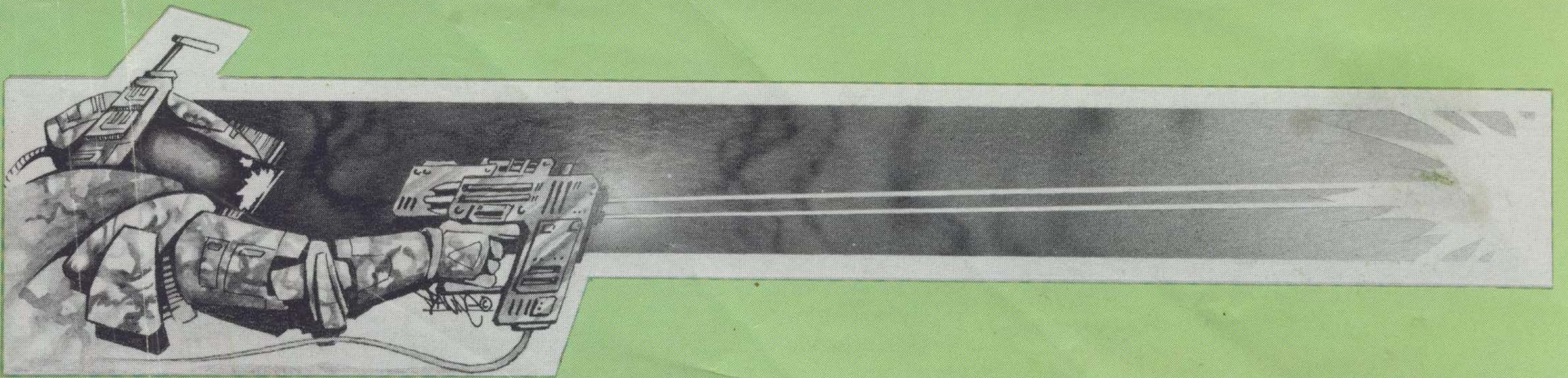
TVÄRNIT

Nicklas Sandgren

Några exemplar av den *relativt* oskyldiga bromsen har vuxit till sig ett par centimeter. Både bromsar och tvärnitar biter av ett stycke ur sina offer. Ett vanligt bromsbett är en smärtsam upplevelse; bettet från en fyra cm lång tvärnit gör så pass ont att allvarliga svårigheter att göra annat än att försöka fäkta bort varelserna uppstår.

Tvärnitarna har en förrädisk förmåga att alltid dyka upp när man minst vill ha dem i närheten, t ex när man just har lagt sig till ro för en tupplur. Det är stört omöjligt att göra något när en svärm av dessa bitska insekter vräker sig över en. Räkna med minst –30% på alla färdigheter för den som blir uppvaktad av dem (koncentrationssvårigheter som uppstår när de surrar omkring öronen och framför ansiktet, och av smärtorna från betten).

Tvärnitarna lever bara över sommaren, och det sista honorna gör innan



sommaren är slut är att lägga de ägg som kläcks nästa vår.

Äggen läggs vanligen i brännässlesnår, så i de områden som är särskilt utsatta är det vanligt att man bränner ned de stora nässelsnåren för att något reducera den kommande sommarens tvärnitsbestånd.

Insekterna angriper bara oskyddad hud. Kläder och alla former av rustningar ger därför ett tillräckligt skydd. Tyvärr tycks tvärniten ha en till synes osviklig förmåga att hitta just de ställen som *inte* är skyddade.

Förutom avdrag på CL ger var tredje bett en förlust av 1 KP.

VAPENVÄXTER

Anders Eklund

Under kriget mot den Storkinesiska folkrepubliken utvecklade den amerikanska arméns genforskare en ny typ av växter, vapenväxterna. Dessa var utformade för att kunna hjälpa den amerikanska armén i försvaret av baser, forskningsstationer och hemliga anläggningar.

TAGGTRÅDSBUSKAR

Denna växt är starkt järnhaltig och är därför rödgrå till färgen. Den liknar den vanliga nyponbusken med långa vassa taggar. Taggarna blir ungefär 5 cm långa, och den mycket täta busken når en höjd av omkring 150 cm.

Amerikanarna planterade buskarna i breda bälten (10-20 m i regel) runt sina baser. Växterna hindrade då fiendens infanteri att göra blixtanfall.

Busken sprider sina frön med vinden och dessa slår mycket lätt rot. Då fröna är relativt tunga brukar de inte hamna mer än fyra-fem meter bort från moderplantan.

Att ta sig igenom ett fält med taggtrådsbuskar gör 2 SP i skada per meter. Endast heltäckande rustningar absorberar något. Om man försöker hugga sig fram minskar förflyttningen till endast 1 m per minut. Detta förutsätter att man har något slag av eggvapen (t ex en machete).

Bandfordon har inga problem att ta sig igenom ett bälte; däremot är det stört omöjligt att få en häst eller något annat riddjur att göra det.

MINLAVAR

Minlavarna är snabbväxande lavar. De har förmågan att syntetisera ett nitroglycerinliknande, starkt explosivt ämne. Lavarna lever i små kolonier på 1T10 kvadratmeter. De är grå-gröna till färgen och mycket svåra att upptäcka. De användes i första hand för att stoppa framryckande infanteri och lätta motordrivna trupper.

Att trampa in i ett område med minlavar är inte att rekommendera: skadan beror på hur stor ytan är som plattas till, räkna därför med 1T3 SP per kvadratdecimeter. En person som har grova kängor på fötterna behöver klara ett SMI-kast för att inte falla. Den som inte har rejäla skodon ramlar automatiskt. Det är 40% chans att en person som ramlar hamnar *i* lavfältet...

RÄVSAXAR

Rävsaxarna liknar stora grå-gröna sjöstjärnor. Det är ungefär 2 m mellan spetsarna på armarna.

När någon trampar i rävsaxens mitt, griper de meterlånga armarna snabbt tag om benet. Ut från armarnas insidor kommer nu mängder av små rör, med vilka växten börjar suga blod. Den suger ut 1 KP/SR. Blodet ersätts samtidigt av ett gift som långsamt tar död på offret. KP som försvinner ur den kroppsdel som fastnar (i regel något av benen) kan aldrig läkas, inte ens med läkedroger och liknande. Rävsaxen fortsätter att suga blod så länge det finns något kvar i offret, eller tills växten förstörs. Var och en av de fem armarna har 5 KP; totala KP är 12.

ZON-DIVERSE

Blandade synpunkter från Anders Gabrielsson

KROPPSBYGGNAD

Det är ganska underligt att en person kan ha STY 18 och FYS 3, då en muskulös man ofta är uthållig. För att avhjälpa denna paradox har jag infört samlingsegenskapen Kroppsbyggnad (KRO). I denna ingår STY, STO och FYS. När RP:n skapas läggs slagen för dessa tre grundegenskaper samman, för att sedan fördelas på tre värden, ett för varje egenskap.

Om man tycker att detta ger spelaren för stort inflytande på rollpersonens egenskaper kan man göra en kompromiss. Till exempel kan spelaren få fördela hälften av KRO som han vill, medan resten förblir på respektive grundegenskap. Då detta inte utgör någon större begränsning kan man lägga till att en grundegenskap inte får höjas med mer än hälften. Ingen av grundegenskaperna får heller höjas över det normala maxvärdet.

Exempel: Spelaren Nils-Urban har slagit fram en människa med STY 10, STO 17 och FYS 8. Om man använder den första metoden får han 35 poäng att fördela på de tre egenskaperna. Om man använder kompromissmetoden får han 17 poäng att lägga till STY 5, STO 9 och FYS 4. Om man dessutom använder begränsningen om att inte höja en grundegenskap med mer än hälften, ger det en högsta möjliga STY på 15, en högsta STO på 18 och en högsta FYS på 12.

Jag vet att termen Kroppsbyggnad även figurerar i Dag Stålhandskes artikel om grundegenskpaper i Sinkadus 11, men jag kunde inte komma på någon annan beteckning. Jag hoppas att det inte kommer att förvirra någon.

Systemet kan användas i Drakar och Demoner också.

(ÄNNU ETT) NYTT STRIDSSYSTEM

Jag har konstruerat ett nytt stridssystem till Mutant 2. Det gamla är ofta klumpigt och kräver att man för anteckningar om vilket segment man befinner sig i och i vilka segment var och en blir färdig med sina handlingar. Detta bromsar upp spelet alldeles för mycket. Därför föreslår jag följande regeländringar.

Begreppet SR återinförs, men den förlängs till tio sekunder. Istället för att bestämma hur lång tid en person behöver för att utföra en handling reglerar Hv hur många handlingar en person kan utföra under en SR. Genom att vända på Handlingsvärdestabellen (sid MR6) får man veta att en RP med SMI 1-4 får Hv 1, en med SMI 5-8 får Hv 2, osv. En person kan välja att utföra två små handlingar istället för en stor, men man kan inte spara små handlingar till senare under Stridsronden.

Den person som har högst SMI börjar med att utföra sin första handling, sedan gör den med näst högst sin, osv tills alla har utfört första handlingen. Då börjar man om med den som har högst SMI. Om bara en person har handlingar kvar i slutet av en SR får han utföra samtliga innan nästa SR börjar. En person får inte utföra fler

handlingar än vad hans/hennes Hv tillåter.

Att förflytta sig sin förflyttning (beräknad enligt reglerna på sidan MR6) är en stor handling, medan att flytta halva (avrunda halva meter nedåt) är en liten handling.

INSTÄLLBARA ENERGIVAPEN

I Sinkadus 12 beskrivs Hotlight 372, ett vapen som använder en dubbellaser för att kunna variera skadan som vapnet åstadkommer. Egentligen borde detta vara onödigt. Det borde vara möjligt att reglera energitillförseln även på andra energivapen. Här följer exempel på några sådana.

Typ	Skada	Läge1	Läge2	Läge3
Laserp.		2T6	4T6	8T6
Laserg.		3T6	5T6	10T6
Maserp.		1T6+6	3T6+9	6T6+12
Maserg.		2T6+6	4T6+9	8T6+12

Samtliga vapen innehåller siffran under magasin x2 antal laddningar. Vid läge 1 förbrukas en laddning, vid läge 2 förbrukas två laddningar och vid läge 3 förbrukas tre laddningar.

Att skifta effektläge räknas som en liten handling.

En SL som vill använda denna regel måste själv bestämma om den ska gälla alla energivapen eller bara ett mindre antal specialtillverkade vapen av varje typ.

MENTALT OCH FYSISKT MUTERADE MÄNNISKOR OCH DJUR

I Mutant och Mutant 2 finns fyra typer av mutanter: fysiskt muterad människa, mentalt muterad människa, fysiskt muterat djur och mentalt muterat djur. Vad är det som hindrar att det finns varelser som har både fysiska och mentala mutationer? Om man antar att dessa två typer av mutationer existerar borde det vara troligare att det finns varelser som har båda typerna än, som det är nu, en varelse bara kan ha den ena typen. Jag föreslår följande lösning:

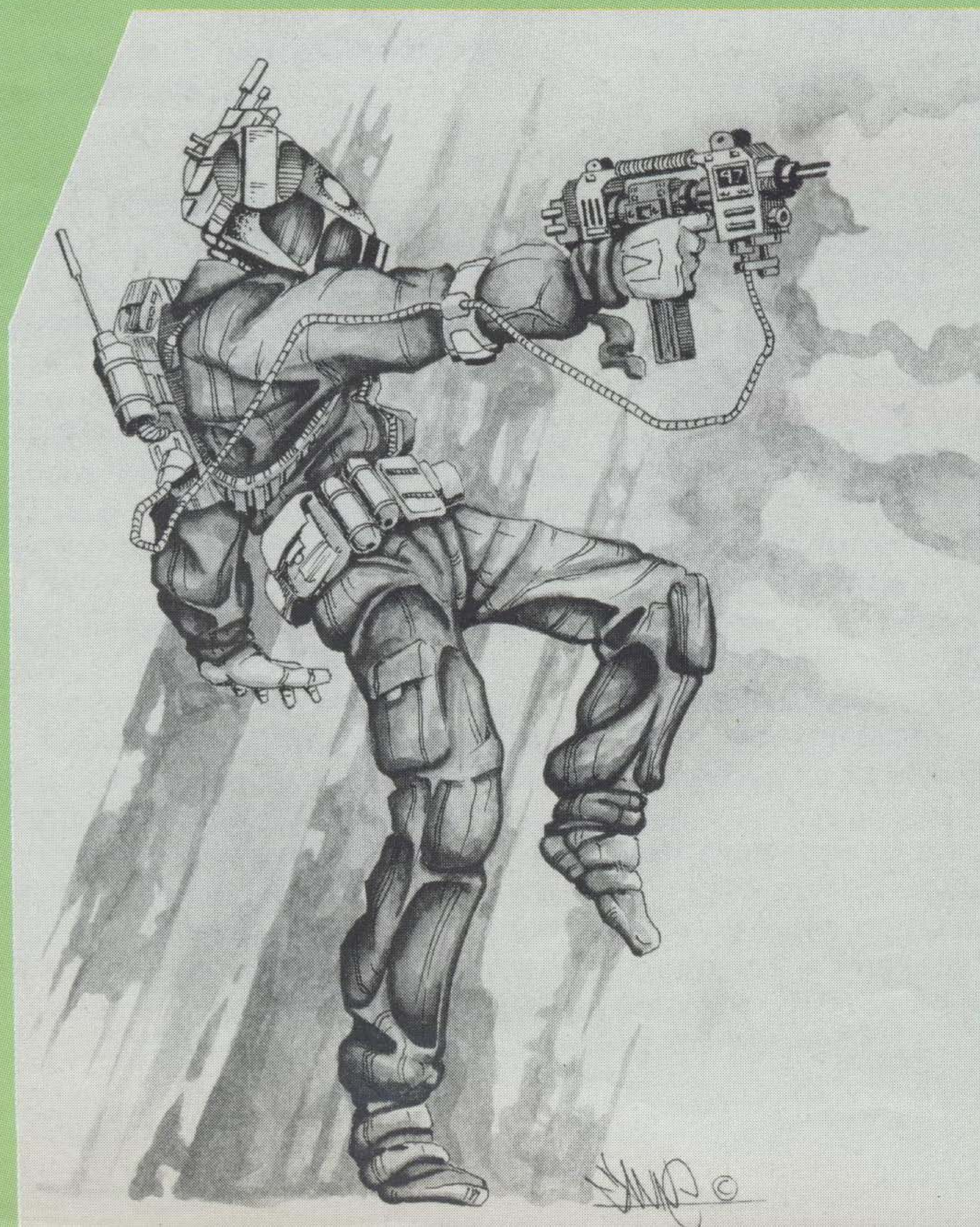
Spelaren väljer om rollpersonen ska vara fysiskt muterad, mentalt muterad eller både och. Om rollpersonen är antingen eller, fortsätter man som vanligt. Om spelaren däremot vill ha en RP som har båda sorterna slår man 1T3+1 för antalet mutationer. Spelaren får själv bestämma hur många av dessa som skall vara mentala respektive fysiska. Exakt vilka mutationerna blir slås fram på tabellerna som vanligt. Om RP:n får en defekt kan man slå 1T6. Om resultatet blir 1-3 är defekten fysisk, annars är den mental. Om rollpersonen får två defekter blir det en av vardera sorten.

Det här inför två nya klasser: Mentalt och fysiskt muterad människa (MFM) och Mentalt och fysiskt muterat djur (MFD).

NYTT SYSTEM FÖR CYBORGERS OCH ROBOTARS FÖRMÅGOR

Hittills har cyborger och robotar fått betala sina förmågor med bakgrundspoäng. Dessa poäng har använts till operationer/ombyggnader istället för träning/programmering. Jag tycker inte att detta system är tillfredsställande. Istället borde cyborger och robotar få ett antal Cyborgpoäng (cybp)/Robotpoäng (robp) att "köpa" förmågor för. Poängantalet kan bestämmas av SL eller vara slumpmässigt.

Själv föredrar jag det senare systemet, där (2T6+6)x5 ger ett relativt bra värde.





ÄVENTYRARNA

EN ORIGINALSERIE FÖR SINKADUS...



















VÅR HJÄLTE REAGERAR BLIXTSNABBT!

TAND-PETARE?

EEEK!

HA HA H..

STRAX EFTER..

HAH.. GLP!!



